

#### **Supreme Commander**

... deşi ştim cu toţii că Sam nu a fost niciodată prea serios



Cutiute muzicale autentice

PLAYER MP3 IRIVER



BATTLEFIELD 2



FIRESTORM GAMEPAD

Meet the world in a Slim new way.





The World's Slimmest 26mm





FLATRON TO ULTRA Sum SERIES (LCD L1980U, L1780U)

http://ro.lge.com



#### Sistem de distribuție alternativ?

SiN Episodes va fi primul titlu important care va folosi Steam, sistemul de distribuție online al celor de la Valve, marcând astfel începutul unei revoluții care sper să nu dea greș.

M-am apucat de fapt să scriu despre stadiul actual al industriei jocurilor, dar m-am săturat să tot văd lumea plângându-se, așa că mi-am promis să ies un pic din clubul plângăcioșilor. De fapt, știți cu toții care este situația. Sistemul clasic de distribuție ce a dat naștere unor mega-companii precum Electronic Arts sau Ubisoft a adus cu sine în cele din urmă o creștere spectaculoasă în costurile de producție ale unui joc. Ceea ce a însemnat sfârșitul oricărei "aventurări" pe teritoriul originalității și al inovațiilor, cuvintele de ordine fiind siguranța și profitabilitatea.

Apariția unui astfel de sistem de distribuție alternativ, fără un intermediar major între producător și consumator, ar putea rezolva această criză. Studiourile ar putea să decidă singure direcția în care să o ia produsul lor, iar profitul va ajunge în cea mai mare parte în buzunarele producătorilor. Făcut cum trebuie, un asemenea sistem de distribuție va da studiourilor de producție independența financiară, iar nouă, consumatorilor, jocurile după care zbierăm de atâta timp.

Îmi este însă greu să cred că giganții distribuției "convenționale" vor sta cu mâinile în sân și vor privi pasiv cum se duce de râpă o frumusețe de afacere. Sper doar ca această primă încercare să nu fie în zadar și să reprezinte cel puțin începutul unei schimbări de care avem mare nevoie.

Mitza

#### TOP 3 / REDACTOR



Mitza

- 1. Battlefield 2
- 2. Guild Wars
- 3. The Bard's Tale



#### cioLAN

- 2. The Bard's Tale



#### **BogdanS**

- 2. Prestigio P200DVD-X



#### Locke

- 1. Battlefield 2
- 2. The Bard's Tale
- B. Guild Wars



#### Marius

- 1. Battlefield 2
- 2. The Bard's Tale
- 3. Guild Wars



Rzarectha

- 1. Battlefield 2
- 2. Midnight Club 3:
- **DUB** Edition
- 3. RollerCoaster



#### KIMO

- 1. Guild Wars
- 2. Battlefield 2
- 3. Midnight Club 3: **DUB** Edition

## LEVEL AUGUS

#### DEMO

Worms 4: Mayhem

#### MODS

Bobodinga

#### PATCH

The Bard's Tale 1.01

Grom 1.31

Nexuiz 1.1

S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo 1.1

#### DRIVERS

NVIDIA ForceWare 77.72

#### SCREENSAVERS

Midnight Club 3: DUB Edition

#### WALLPAPERS

Battlefield 2 Guild Wars luiced

#### MEDIA

*Filme* 

Call of Duty 2

Nanostray

Serious Sam II

The Suffering: Ties that Bind

Supreme Commander

#### UTILITARE

NiBiTor 2.2a TweakFX a1.0.167 Winamp 5.093 Full

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biti. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows

Din cauza multitudinii de configurații, ponsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a apliponența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky

Lab - Rusia) și BitDefender Profe (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau ori e-mail, autorii programelor respecti Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jo

furnizat de LEVEL în variantă com ATENȚIE! Pentru rularea corec interfeței CD-ului vă recomandăm unei rezolutii minime de 800x adâncime a culorii de 16 biți și folosi opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utili conformitate cu parametrii def standardul Philips - Yellow Book Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provoca de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul mentionat anterior.

Se anunță o monstruozitate de joc!





World of Warcraft are în sfârșit un competitor serios

	Editorial	3	HARDWARE	
	Stiri	6	Hardware News	58
			Gainward PowerPack	
	DDE //EM/		Ultra 3500 PCX	58
	PREVIEW		Snazzi DV.Bridge II	58
	Supreme Commander	14	LiteON 1693S	59
	Peter Jackson's King Kong	16	Raptor-Gaming M2	59
	Auto Assault	18	Prestigio P200DVD-X	60
The state of the s	Serious Sam II	20	A4Tech Wireless 3D	
			Stereo Headphones	60
ara			Cutiute muzicale autentice	
	HEVIEW		18 player-e MP3 în test	62
(A)	The Bard's Tale	22	Get Mobile	
	Rising Kingdoms	26	Nokia 6260	69
	Juiced	28	Samsung Z130	69
	RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	32	Motorola E895	69
	Battlefield 2	34		
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	Area 51	42		
The second secon	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	44	LIFESTYLE	
	Guild Wars	46	DVD	
			Saw	71
			An American Werewolf in London	71
	CONSOLE		Meet the Fockers	71
Sup.	N-Gage		Team America: World Police	71
	The Roots: Gate of Chaos	50	Patch	72
	Nintendo DS		www.	74
	Mr. Driller: Drill Spirits	51		
	GBA			
	Banjo Pilot	52	CHATROOM	
	PlayStation 2		Vacanță de Gamer	76
	Devil May Cry 3	54	The state of the s	
	Midnight Club 3: DUB Edition	56		
	Thums it class. Bes Eatton			

# Divorț în stil MMO

Dacă au fost câțiva care s-au îndoit de necesitatea unei clinici în China pentru cei mult prea îndrăgostiți de Internet, probabil că știrea de față îi va lămuri.

Astfel, un anume domn Wang din Chongging, China, se află într-o violentă dispută juridică în care e implicată și viitoarea lui fostă soție, doamna/domnișoara Ye. Cei doi s-au întâlnit în septembrie anul trecut în spațiul virtual al jocului online Legend of Mir 2. Lui i-a plăcut armura subțire de pe ea, iar dânsei i-a făcut cu ochiul paloșul individului. După câteva sesiuni de omorât inamici împreună, cei doi s-au decis să se căsătorească și, surprinzător, au și făcut-o. Împreună au dat naștere la mai mult de 10 noi conturi de Legend of Mir 2, pe care le-au crescut împreună până la nivelul 50.

Acum, din cine știe ce motiv (o altă armură mai scurtă, un individ cu skill mare la dual wielding și două paloșe pe măsură...), cei doi au decis să divorțeze. Problemele au intervenit atunci când au început să-și dispute "custodia" personajelor pe care le-au "crescut"



împreună. El le vrea pe toate (valoarea totală a personajelor și a item-urilor a fost evaluată la 3.500 de lire sterline) și este dispus să cedeze în schimb apartamentul. Moron!

Dom'șoara Ye nici nu vrea să audă de asta și și-a propus să vândă apartamentul (în care locuiesc amândoi), să împartă banii cu fostul soț, să își împartă și conturile de Legend of

Mir 2 în mod egal și să nu mai audă în viața ei de Wang. Eventual de la altcineva...

Si uite asa, o armată de avocați se luptă pentru custodia unor personaje virtuale. Măi, măi... Păi nu era mai bine în China înainte, sub comunismul ăla crunt?

■ Mitza

#### ENSEMBLE STUDIOS PLĂNUIEȘTE UN MMO

Compania Ensemble Studios un MMO (Massive Multiplayer Studios a realizat seria Age of Empires, ceea ce cu siguranță spune multe. Printre altele, se speculează că Microsoft ar da mult(e) pentru un anumite discutii în această privință cu Blizzard (apropo de World of Warcraft). Dacă ceea ce se vorbește este adevărat, mi-aș dori tare mult ca orice va fi să fie și pentru PC.



1. GTA: San Andreas	293
2. World of Warcraft	108
* 3. Star Wars - Knights of the Old Republic II	80
	60
4. Half-Life 2 5. Silent Hunter III	19
₩ 6. Still Life	13
7. Brothers in Arms Road to Hill 30	13
2 8. Cossacks 2: Napoleonic Wars	11
9. GTR – FIA GT Racing Game	5
10. Imperial Glory	4

\*preluat de pe www.level.ro.

#### TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters a dezvăluit noi detalii referitoare la o parte dintre bolizii ce ne pe lângă mulțimea de mașinuțe din zilele noastre ce împânzesc circuitele, Codemasters ne invită să îmbrățișăm volanele unor bolizi care au făcut istorie de-a lungul timpului: un superb Lotus 49, mașini de Formula 1 istorice precum Mercedes-Benz W25 Silver Arrow din 1930. Din păcate, jocul a fost amânat până în luna februarie 2006.

## PixelRiver Game Development Suite, dezvoltat în România

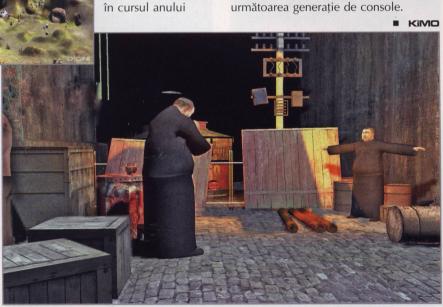
Cei de la Digini Software Labs, o companie cu sediul în SUA, dar ai cărei membri sunt în marea lor majoritate români, au dat publicității primele informații despre PixelRiver, o suită de aplicații menite să ușureze munca producătorilor de jocuri.

PixelRiver promite să micșoreze timpul în care un joc trece de la stadiul de concept la produsul final, oferind în același timp o calitate comparabilă cu cele mai noi programe de același fel.

De asemenea, cei de la Digini Software s-au simțit datori să demonstreze că locul pe care țintesc să îl ocupe într-o industrie ce nu lasă loc de compromisuri este pe deplin meritat.

În acest sens, cu ajutorul acestei suite de aplicații ei plănuiesc lansarea în cursul apului 2006 a unui nou joc. Este vorba despre Tinball, un joc simpatic în care pinball-ul capătă un nou sens datorită combinației originale dintre jucăriile de tinichea ale anilor '50 și engine-ul grafic bazat pe Shader Model 3.0. Realizatorii acestuia se feresc să ofere prea multe detalii despre el, acesta aflându-se într-un stadiu incipient de dezvoltare. În schimb, intenția nou înființatei companii de a deveni un important distribuitor și producător de jocuri este evidentă. Tinball nu este însă singurul proiect la care s-au înhămat cei de la Digini Software, dar se pare că nu au de gând să dezvăluie nimic din ideile și proiectele lor de viitor. Cel puțin deocamdată.

Suita de aplicații este acum disponibilă doar pentru PC, urmând însă a fi lansată o variantă și pentru următoarea generație de console







Demo pe CD

e CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL,



Wallpaper pe CD

Imagini pe CD

simbolul va avea culoarea neagră în



Film pe CD

caseta tehnică. Restul



Patch pe CD



MOD pe CD





## Marvel închiriază Super Eroi



Istoria si faima pe care o le în spate personajele create de Marvel Comics nu au cum să nu facă cu ochiul producătorilor de jocuri video, mereu în căutare de povesti și de personaje noi. Dacă unii sunt mai săraci și cumpără cu bucata, altii nu se uită la cecuri și achizitionează licențe angro. Așa stă situatia și în cazul ultimelor două licențe vândute de Marvel companiilor Majesco Entertainment și Microsoft. Primii au



făcut rost de una bucată Ghost Rider, care până în vara lui 2006 se va pregăti pentru rolul principal din jocul cu acelasi nume. Jocul va oferi un gameplay care va combina luptele combo-based cu mult fast-paced motorcycle action la ghidonul unui Hell Cycle. Pentru ca jocul să nu păsească singur pe piață, va avea în spate și filmul Ghost Rider cu Nicolas Cage în rolul principal. Din păcate, jocul este pregătit doar pentru PS2, PSP si Xbox. Acum să trecem la cei cu mâna largă, Microsoft mai exact, care au încheiat o înțelegere potrivit căreia au



dreptul de a folosi toate personajele Marvel într-un număr nespecificat de MMORPG-uri. În sfârșit, se vor întâlni față-n față personaje precum Hülk, Human Torch, Invisible Man and Woman, Wolverine, Spider Man sau Magneto. Să vedem care-i mai tare. Ca Magneto. Despre primul joc ce urmează a fi produs se știe momentan că va apărea exclusiv pe Xbox 360, un nume sau o dată de lansare nefiind încă menționate. O strategie foarte bine gândită de Microsoft, care anunță astfel al patrulea MMORPG pentru Xbox 360

- Jocul original Gran Turismo 4 a fost câstigat de Andrei Burdeti din Constanta.
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Cristina Leonard din București.
- Banii necesari achizitionării jocului Star Wars Battlefront pentru PC Vlad Dumitru din București.
- Un SUPER tricou cu Midnight Club 3 DUB Edition a fost câștigat de Vlad Alexandru Radu din București.
- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, LEGO Star Wars: The Video Game si Creature Conflict au fost câstigate de Teodora Stefan din Bucuresti si de Cristian Ungureanu din Piatra Neamt.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitati că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului,

(după APB, Huxley și Final Fantasy XI), oferind motive serioase gamerilor să-și ia această consolă. Trebuie spus că pentru actualul Xbox a existat un singur MMORPG, True Fantasy Live Online și acesta amânat, posibil pentru 360. Această diferentă demonstrează faptul că Microsoft a realizat că nu mai poate ignora sumele pe care gamerii le plătesc lunar în conturile acestor jocuri. Dar totuși, PC-uri, oameni buni !?

Deep Silver Earth 2160 Blitzkrieg Anthology CDV lust Flight Traffic 2005 **Bowling Champs** Xing Chrome Specforce Deep Silver 707 Professional Just Flight Great Invasions Digital Jesters Premier Manager 2005-2006 Zoo Digital American Conquest: Divided Nation CDV Digital Jesters Coffee Break

#### DIVIZIA NORD AMERICANĂ A HIP INTERACTIVE SI-A ÎNCHIS PORȚILE

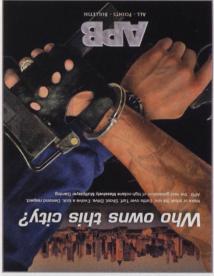
Publisher-ul canadian Hip Interactive, care ar fi trebuit să se ocupe în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat de lansarea unor titluri îndelung așteptate precum Call of Cthulhu: Destiny's End, George Romero's City of the Dead și Jackie Chan Adventures, și-a dat obștescul sfârșit. Cu toate acestea, Hip Interactive Europe își va continua activitatea, în ciuda falimentului diviziei nord-americane a companiei, Hip Interactive Corp.

# iulu-ATD lunotaeno

moo.dqs.www anil-nO **Distribuitor** Webzen

Data lansării 2007





Cine pune pariu că până atunci cei MMOFPS-ul post-apocaliptic, Huxley. consolei produse de Microsoft, după astfel al doilea titlu anunțat destinat Nam Ju Kim. All Points Bulletin va fi 360," declara CEO-ul de la Webzen, impresionante încorporate în Xbox va profita din plin de tehnologiile Pentru PC. "Suntem încrezători că APB la un an după expedierea versiunii va lansa pentru Xbox 360, dar în 2008, anunțat imediat că, într-adevăr, APB se au avut dreptate. Webzen și RTW au

KIMO Online? @ Răbdare și tutun. de la Rockstar vor scoate un CTA

> sofisticate, vehicule și tot felul de alte va permite să obțină arme mai rezultat recompense în bani, ceea ce le vor întreprinde jucătorii vor avea ca multe altele. În plus, acțiunile pe care le genului de muzică pe care îl preferă și personajul, a atitudinii acestuia, a posibile alegerea felului în care va arăta te zbaţi pentru creșterea în nivel. Vor fi MMORPG-urilor clasice, care te fac să amanunte, lipsit de limitarile specifice gameplay costumizabil în cele mai mici ocazia să se bucure pe deplin de un ordinea zilei. Jucătorilor le este oferită Jaturile, evadárile și arestările sunt la în care cursele nebune, împușcăturile, un gameplay intens într-o lume instabilă acțiune. All Points Bulletin ne va oferi de cucerit, bande de condus și multă MU Online). Ce înseamnă asta? Cartiere Webzen (cei care au produs și distribuit ce va fi distribuit de către coreenii de la (APB) și va fi un MMOC în stilul CTA, va purta numele de All Points Bulletin prim project va fi un MMORPG. Jocul numit Real Time Worlds Ltd., al cărui a anunțat formarea unui nou studio semnătura pe primul Grand Theft Auto, David Jones, scoțianul care și-a pus

Microsoft nu va mai trece mult timp. Şi versiuni pentru consola celor de la suspectat că până la anunțarea unei celor de la Real Time Worlds, mulți au moment ce APB era singurul proiect al console, în speță Xbox 360. Din Jocuri destinate viitoarei generații de acord cu Microsoft pentru a realiza atunci când David Jones a semnat un contur după o scurtă perioadă de timp, versiune pentru console prinzând însă pentru PC, zvonurile referitoare la o

Iniţial, APB a fost anunţat exclusiv

item-uri pentru a dezvolta personajele.

mic monstru, "MTV Cames". MTV... Cames... vă las pe voi să trageți concluziile...

cu Midway Games și se va ocupa de soundtrack-ul lui L.A. Rush. Mai mult, Midway rei platforme care ne tine departe de televizor. Pentru început, MTV a semnat un contract intenția de a pătrunde în casele noastre prin intermediul PC-ului, al consolei sau al orică-MTV, fumizorul internațional de muzică proastă pentru tineretul deștept, și-a anunțat

IRUDOL NÎ JUSAN ĂĐAB IŞÎ VTM

Totuși, vestea cea mai tristă de-abia acum vine: după chinuri groaznice, MTV a născut un Cames mai pregătește două titluri ce vor colcăi de reclame și vedete fabricate de MTV.

# Producator Real Time Worlds Ltd. sl sb 2990MM - 89A



Tayely Eym cediv

MP3 player Display LCD cu lumina (96\*32 Dot matrix) Suport ID3 multilingv Radio FM Memorie 128/126/512MB

AVE TEVEIG EGIM

MPOGKTATOR PRODUSE ELECTRONICE, MULTIMEDIA, IT&C BRASOV, STR ZISINULUI, NR.109BIS TEL: +40268 306186 \* +40368 412106 FAX: +40268 306186

08008 33 33 49

G.C.S ELECTRONIC SRL

data



## sebosid IVIS

Distribuitor Steam On-line On-line Discommon.

Producător Ritual Entertainment
Data lansării N/A

oferind studioului o flexibilitate fără precedent. "Realizarea jocului sub forma unor episoade ne va da ocazia să fim mai receptivi la feedback-ul venit din partea comunității și la tendințele industriei". Acțiunea din SiM Episodes îl va scoate

A cylanica din on a possocca n va scource la înaintare pe colonelul John R. Blade, un fost erou de râzboi care acum se află la conducerea unei unități de elită, HardForce, aflată într-un conflict permanent cu SinTEK, un imperiu de



miliarde de dolari condus de Elexis Sinclaire. Aceasta este o frumoasă, inteligentă și necruțătoare biochimistă care plănuiește să dea o nouă formă umanității, în conformitate cu propriile ei viziuni Lansarea va avea loc în curând. Sper.

York, întreaga acțiune petrecându-se în binație între San Francisco, Tokio și New futuristic ce trimite cu gândul la o comse vor înfrunta în Freeport City, un oraș John R. Blade. Cei doi dușmani de moarte îndrăznit vreodată să ridice tonul în fața ei, întoarce alături de singurul om care a loasă și seducătoare biochimistă, se fi lansate. Elexis Sinclaire, cea mai pericuvor putea fi achiziționate pe măsură ce vor fiecare costând în jur de 20 de dolari, ce faptul că jocul va avea mai multe episoade, Steam. Un alt aspect mai special se referă la primul care va fi distribuit exclusiv prin engine de Half-Life 2 și, de asemenea, Este primul joc care profită de excelentul nuarea lui SiN, însă într-o variantă inedită. Ritual Entertainment a anunțat conti-

Source cu un conținut episodic expediat doritorilor via Steam, isteții de la Ritual afirmă că astfel vor reuși să ridice ștacheta în privința unor elemente cheie ale universului SiN, precum interactivitatea, gameplay-ul imersiv și Al-ul provocator. "Conținutul episodic pe care noi îl vom distribui prin rețeaua Steam reprezintă următoarea frontieră în industria jocurilor", spune Steve Nix, Ritual CEO, acest aspect spune Steve Nix, Ritual CEO, acest aspect

Combinând puterea engine-ului

interiorul aceluiași univers.



#### NOISAVNI NAIRABRAB RAW JATOT :3MOR

O veste intr-adevar buna! Luna septembrie va sosi cu un expansion pentru Rome: Total War (LEVEL's Game of the Year) cu numele de Barbarian Invasion. Acțiunea este situată istoric imediat după ce ultimul împărat al Imperiului Roman a murit, succesorii săi de la Roma și Constantinopol Iuptându-se pentru putere. Însă granițele încep să fie amenințate de popoarele migratoare, lucru care agravitate al constantiului.

## Diabolique - License to Sin. O schimbare în bine

Producător Metropolis

Data lansării primăvara 2006

Distribuitor N/A On-line N/A

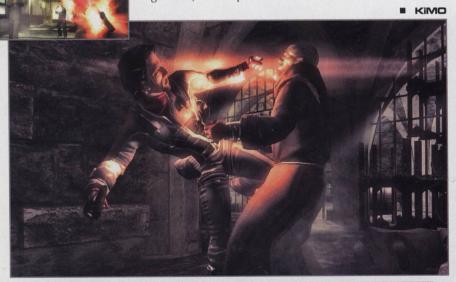
Odată la câteva mii de ani, interminabila luptă dintre Rai si lad capătă proporții inimaginabile, ambele părți încetând a mai ține cont de puținele reguli pe care le respectau pentru a dezlănțui una asupra celeilalte furia propriilor agentii secrete. Diabolique - License to Sin îl va arunca pe jucător în pielea împielițatului Dark Eaville, un agent special care luptă de partea demonică a baricadei. Această abordare mai puțin obisnuită și aproape inexistentă în jocurile ce au văzut până acum lumina zilei merită însă toată atenția din partea noastră. La o privire mai atentă, jocul promite să ofere o combinație interesantă de genuri în ceea ce privește gameplay-ul, eroul folosind în încercarea sa de a-și atinge scopul nu numai armele convenționale, dar și puterile diavolești cu care l-a înzestrat majestatea sa Satana.

> De asemenea, poate utiliza mașini rapide, tot felul de gadget-uri high-tech și se

hrănește cu sufletele nefericiților pe care îi trimite în neființă.

Pentru a realiza un mediu de joc cât se poate de credibil, producătorii vor folosi un engine fizic de ultimă generație astfel încât obiectele și personajele din joc să se comporte într-un mod cât mai realist cu putință. La realizarea mediului înconjurător, care din imagini pare divers și detaliat, echipa utilizează cele mai noi descoperiri tehnologice în materie, pentru a ne oferi o experiență vizuală cum rar am mai întâlnit.

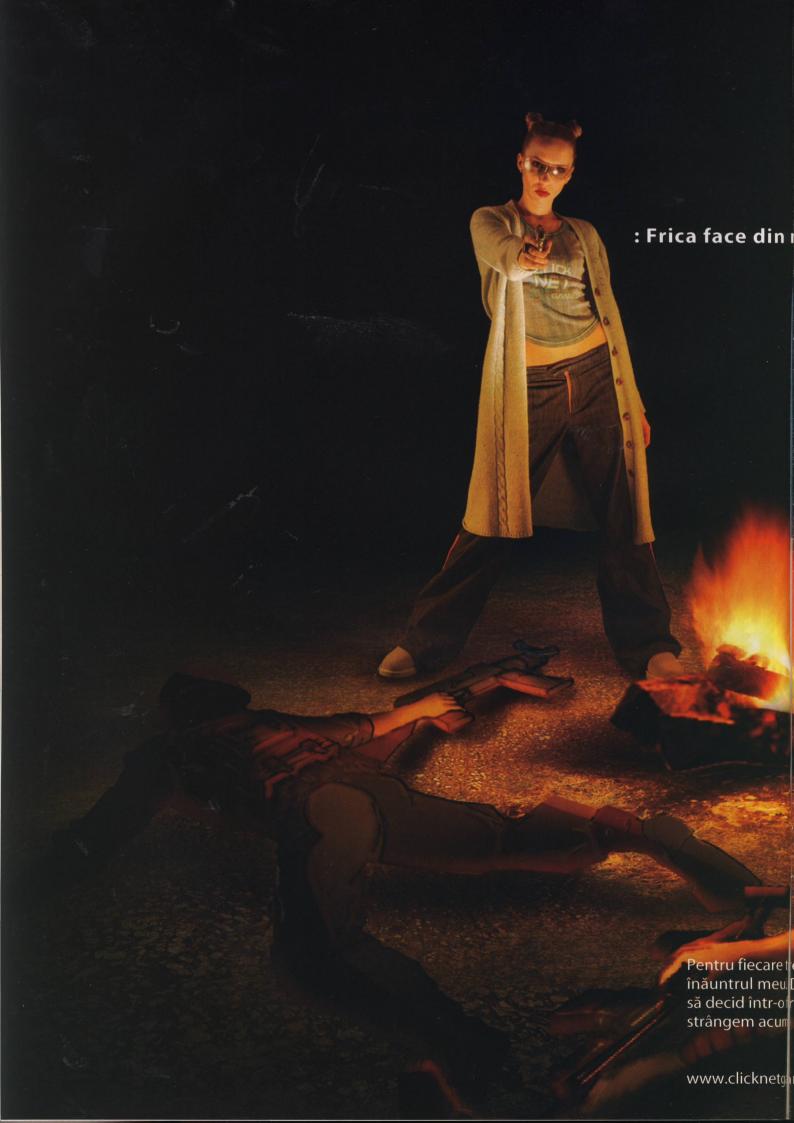
De menționat însă că băieții de la Metropolis nu au reușit până acum să rupă gura târgului cu nici unul dintre titlurile lansate în trecut, acest lucru determinându-mă să fiu puțin sceptic în privința lui Diabolique - License to Sin, un joc care acum promite marea cu sarea, dar riscă să ne lase, în cele din urmă, cu un gust amar în cerul gurii. Jocul este însă departe de a fi terminat, astfel că, în lipsa unei demonstrații pe viu, îmi voi păstra optimismul și voi continua să-i urmăresc îndeaproape evoluția. Timpul le va lămuri pe toate.



#### LA MUNCĂ, TRÂNTORILOR!!!

Tocmai când credeam că le-am văzut pe toate (Spore-ul lui Wright, proiectul cu nume de rusnac al lui Molyneux... și așa mai departe), Digital Jesters a anunțat un joc de care nu cred că mă voi atinge vreodată: Coffee Break. Pe scurt, avem de-a face cu un simulator de "viață la birou", care va încerca să recreeze cât mai fidel cele opt ore în care blestemi încontinuu ceasul în care te-ai născut. Sărind peste latura mai puțin plăcută, nu putem ignora aspectul educativ al unui asemenea joc: în sfârșit, copiii vor afla ce-i așteaptă după 16 ani de școală...





nine un adevărat războinic chat resărire de teamă, primesc în schimb o tonă de curaj. Așa am învățat să găsesc puterea De fiecare dată când mă bat, plutesc. Și nu greșesc nici o lovitură. Acum am curajul acțiune de secundă cine trebuie să trăiască și cine să moară. Invinși și învingători ne

game portal multiplayer chat download



Innovate your life

mes.ro

pe cel mai nou câmp de bătălie: portalul ClickNet Games.

# Supreme Commander

### Strategie în stil mare



Toți cei care au apreciat munca făcută de Chris Taylor în Total Annihilation, joc apărut prin 97, trebuie să ia la cunoștință că acesta s-a întors și recunoaste că scopul este revolutionarea genului RTS. Nu știu cât o să mai reziste sărmanul RTS atâtor tentative de revoluții și răscoale și când va veni ziua în care declarațiile pline de entuziasm à la

Molyneux vor fi înlocuite de fapte. Dar ca să ne întoarcem la Supreme Commander, trebuie spus că acesta nu reprezintă o continuare a jocului Total Annihilation, lucru subliniat în repetate rânduri de Chris Taylor. Poate și din cauză că omul nostru nu a reușit să facă de rost de licenta care a ajuns în mâinile celor de la Atari. Și dacă aceștia din urmă au pus la muncă compania Phantagram pentru a realiza TA 2, Chris s-a decis să-și facă propria lui jucărie și să împărtășească viziunea asupra RTS-ului cu toată lumea.

#### Viitorul cum nu-l știm

Povestea jocului este foarte puternică și este construită pe o perioadă foarte lungă. Totul începe în anul 2018, când cercetătorii de pe planeta noastră încearcă o nouă metodă de transport, Quantum Tunneling, mult mai rapidă, dar foarte scumpă din punct de vedere al resurselor. Până la urmă, în anul de grație 2062, un grup de pământeni inconștienți acceptă să folosească tunelul și sunt teleportați pe un satelit natural al planetei Neptun în nu mai puțin de 26 de secunde, nou record galactic la acea vreme. După această mare reușită, începe colonizarea galaxiei, iar prin anul 2526 sunt înregistrate peste 100 de colonii, însă nici urmă de alien. Pe măsură ce expansiunea continuă, apar și conflictele și de pe Pământ sunt trimise trupe care să-i calmeze pe scandalagii și să le

mai taie din avânturile secesioniste. În această perioadă, o nouă rasă, Cybran, reuseste să taie legăturile cu Pământul și să ducă o campanie proprie de expansiune. Apariția celei de-a treia rase, Aeon Illuminate, are și ea povestea sa. După ce în sfârșit au dat de alieni, pământenii nu stau prea mult la tratative și se gândesc că ar fi mai sigur să-i distrugă, cine știe ce planuri necurate or fi având în cap. Şi chiar reuşesc, nu înainte ca aceștia să-și împărtășească secretul lor unei pământence pe nume Sarah and some friends, care au descoperit că ei erau de fapt alieni hipioti și au încercat să-i salveze de la crudul destin. Nu s-a putut, așa că în memoria lor au dus mai departe învățăturile Seraphim-ilor. Aceste trei rase sunt prezente în Supreme Commander și, indiferent cu care joci, scopul va fi să pui capăt Războiului Infinit, început în anul 2819. Nici o rasă nu joacă rolul de bad guy și scopul este ca jucătorul să se identifice cu idealurile și cultura fiecăreia.

#### In and out

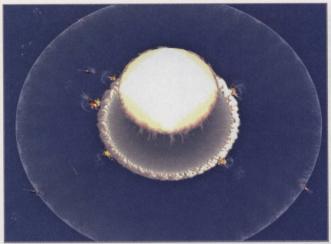
În Supreme Commander vom avea de-a face cu o varietate de unități cum nu am mai întâlnit până acum. Pe lângă cele de bază specifice oricărui RTS, vom avea tot felul de super-unități pentru fiecare factiune: roboți, nave de război și crucișătoare, toate realizate, să zicem, păstrând proporțiile din "realitate". Imaginația producătorilor ne aduce port-

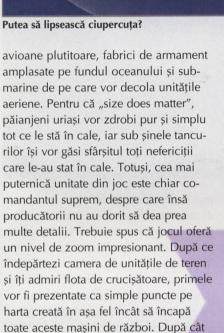


And I hate spiders!



Canalul Bâstroe în viitor





zoom in și zoom out ne este promis în

jocul acesta, cred că o să moară niște

a juca să nu fie afectată, pot spune că producătorii au o sarcină destul de grea

în a realiza un control și o interfață care

asemenea, cu toată această nebunie pe

să permită jucătorului să fie în

permanență stăpân pe situație. De

mausuri la datorie. Pentru ca plăcerea de



Ăștia o să distrugă fauna

hartă, este imperativ ca unitățile să lase "improvizatul" de o parte și să respecte întocmai ordinele pe care le dai. Că de aia tu ești Supreme Commander și ei sunt în prima linie la măcel. Unitățile vor fi afectate de zonele prin care se deplasează, lucru prezent deja în orice strategie. Nu se știe însă nimic de weather system, însă după ninsorile din Empire Earth II, parcă un cer senin și un vânt de primăvară sunt de ajuns.

Mașina de război din Supreme Commander va avea în spate o economie bazată pe două resurse: masă și energie. Aceste resurse vor fi folosite atât pentru construirea clădirilor și a unităților, cât și ca armament. Colectarea lor se va face cu ajutorul unor clădiri speciale, așa că în Supreme Commander nu se fac angajări part-time pe postul de cărăuș/culegător. Chiar mai mult, sarcinile gospodărești pot fi preluate de un Base Commander, care va avea grijă ca producția să meargă bine și clădirile să fie reparate mereu, astfel încât tu să-ți vezi de bombele nucleare aruncate în curtea dusmanului.

Grafica din Supreme Commander este cu certitudine o prioritate pentru producători. Fiecare unitate va fi realizată în cel mai mic detaliu și facțiunea din care face parte își va lăsa amprenta asupra aspectului ei. Pe lângă asta, se pare că Cybran-ii vor avea roți și șenile, iar Aeon-ii vor levita.

Interesant va fi modul cooperativ în care poate fi jucată campania single player. Acesta vine pe lângă skirmish, LAN și online și cu siguranță că aduce o perspectivă interesantă asupra jocului. Nu pot să nu mă gândesc la atacuri coordonate în care chiar se respectă planul și nu mă trezesc singur, de nebun, în fața dușmanului.

#### Să vină viitorul

Tinând cont de amploare a acestui proiect, este normal să ne așteptăm la niste cerinte de sistem mari, iar detalii vom afla pe măsură ce ne vom apropia de data lansării. Comanda o vom prelua în 2006 și tot atunci vom vedea cum au reusit Chris Taylor și echipa de la Gas-Powered Games să îmbine toate elementele jocului astfel încât să ne ofere un gameplay pe măsura așteptărilor.

	■ Rzarectha
Titlu	Supreme Commander
Gen	RTS
Producător	Gas-Powered Games
Distribuitor	THQ
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	2006
ON-LINE	www.supreme
	commander.com

# Peter Jackson's King Kong

## Haideți să ne maimuțărim!

King Kong se juca linistit ping pong pe insula lui, Skull Island, Cum nici unul dintre băstinasi nu mai cuteza să-i fie partener (asta după nefericita pățanie a lui Mitică Burtă Ticsită, pe care-l strivise din greșeală după prima servă), Kong se multumea să se lupte cu o stâncă. Ei bine, în cadrul ăsta patriarhal, cerul se rupse intempestiv în două, pentru a-l aduce în fața lui Kong pe Peter Jackson. Care Peter, vesel nevoie mare că studiourile Universal și mahării lor i-au mai acordat încă un mandat de demiurg, a luat maimuța într-o mână, a cântărit-o bine din spatele unor ochi obturați de niște \$-uri gigantice, după care a glăsuit: "Maimuțo, renaște din propria-ți peliculă alb-neagră din 1933 si fă bani!". Si, ca să fie sigur că maimuta nu-i scapă printre degete, a îngrădit-o în cercul său familial, Hollywood-ul, comitând infamul act de adoptie. Ceea ce a urmat e lesne de ghicit: Petre al nostru și-a mutat temporar calabalâcul pe Skull Island, de unde plănuiește să se întoarcă cu un film, cu un joc și, mai ales, cu un puhoi de bănet.

#### Să cântăm, maimuța mea

Ca să-și îndreptățească numele ce se lăfăiește indecent de lung în fața titlului jocului, Peter Jackson a venit cu studioul său care se ocupă de film, WETA (și asta pentru a strecura câteva dintre bunurile filmului direct în joc). De partea cealaltă, Ubisoft a venit cu



Michel Ancel ("făptașul" din spatele unor isprăvi ca Rayman sau Beyond Good and Evil) si cu studioul său din Montpellier. Povestea, împreună cu alte vietăti de prin joc, se va învârti în jurul lui Kong, maimuta mistică pentru care natura n-a avut măsură când a creat-o. Pe insula lui, K.K. e rege. Are băștinași care să-l frece pe burtă, are floră exotică în spatele căreia să se ascundă c-un PlayApe în mână și, în urma unui zbieret autoritar, își face imediat rost de o virgină care poate fi sacrificată, la al cărei decolteu să se zgâiască mai apoi ore-n sir. Însă, toate astea se schimbă în momentul în care aventurierul Jack Driscoll și a sa clică pășesc pe insulă. Aborigenii, amfitrioni conștiincioși, își îndreaptă în semn de respect sulițele către capetele lor, urmând a-i conduce cu pompa cuvenită la festinul încropit special pentru ei și la care ei înșiși vor

reprezenta felul întâi. În timp ce destinul strict culinar al băieților se conturează cu miresme de boia și piper, fata este oferită spre sacrificiu libidinoasei maimuțe. Lui Kong însă, tipa îi cade cu tronc și de-aici încolo va începe lupta pentru supraviețuire a aventurierilor, care vor trebui să eludeze ferocele vietăți ale junglei (velociraptori, pterodactili sau T-Recși). Spre exaltarea mânuitorilor de tastaturi, trebuie spus că aceștia îl vor avea de partea lor pe înamoratul K.K.

#### Maimuțăreala

Jocul, ca orice hibrid care se respectă, va avea o componentă first-person (prin ochii lui Jack Driscoll) și una third-person, de undeva din spatele cefei păroase a lui Kong. În funcție de cum o va cere situația, jocul va alterna



Sataniștii preistorici



Haha... Hai bă, unde sunteți?





La rinichi! Dă-i să zacă!

Aşa... Acum te apropii de ea... Uşor...

aceste perspective. Incarnat în Jack, va trebui să fugi, să utilizezi arme (albe, negre și de toate culorile: sulițe, foc, pistoale etc.), să te folosești de cei doi companioni și iar să fugi. Din spatele lui K.K., lucrurile stau altfel. Ca orice maimutoi macho, acesta se va bate ostentativ cu pumnii în piept, va rage sentimental din Eminescu, va pune în mod romantic uriașii inamici la pământ, se va urca răvășit pe stânci și va merge supus în patru labe, doar pentru a impresiona gagica. Pretendent cu intenții serioase, Kong ține să-și doboare neprietenii cât mai cuceritor: directe în botul slinos al T-Recsilor (si, prin urmare, dislocări dureroase de maxilare), mușcături aplicate la gât, zguduiri de pământ (realizate prin împreunarea mâinilor) și chiar mișcări de wrestling, când ridică adversarul la nivelul umerilor și-l trântește furibund la pământ.

Un lucru care iese în evidență încă de la bun început (dar care e menționat tocmai la mijloc), e HUD-ul, prin lipsa-i desăvârșită. Nici un indicator, de orice fel, nu-ndrăznește să se lipească de monitor atâta timp cât tu te joci. Partea bună a lipsei HUD-ului e evidentă – vom avea o abordare cinematografică a jocului; în schimb, prin lipsa unei bare de viață, nu vei putea ști cum se scurge sănătatea din tine. Singurul indicator în acest sens e un efect vizual, când

ecranul se înroșește și totul devine confuz (... sau ăsta e efectul pentru beție? În fine, nu contează, fiindcă oricum paroxismul ambelor stări se concretizează într-o poziție dureros de orizontală...).

#### Cețuri tehnice

Cum spuneam și mai sus, pactul dintre studioul WETA și Ubisoft e menit să dea la iveală o grafică înrudită cu pelicula lui Peter "Petre" Jackson. Cu toate că nu se poate spune despre aceasta că este, efectiv și literalmente, sclipitoare - întrucât tot tărăboiul se desfășoară pe o insulă bântuită de un climat tropical cu ploi și cețuri - grafica e realistă și detaliată. Efectul de ceață se bate în piept (mai abitir ca King Kong) c-o să-și vâre tentaculele peste tot prin jungla întunecată, lăsând în urma sa un aer greu și jilav. Personajele, la rândul lor, beneficiază de fizionomii bine făcute și de mișcări corporale fluente. Atrăgător se vor mișca, de altfel, și reptilele alea mici sau mari care tin lantul trofic într-o continuă dinamică. Despre vedeta jocului, Kong, nu se pot spune prea multe, decât că e o mare maimuță. Atât în privința mișcărilor, cât și în cea a aspectului.

Pe partea de sunet, se pare că producătorii au reușit să-i momească pe actorii din film să-și dea cu împrumut vocile. Nu știu în ce măsură e cu adevărat impresionantă chestia asta, mai ales că pe mine altceva mă roade: dacă vocea lui Kong nu e aceeași ca-n film, eu îmi cer banii înapoi!

#### "Tu ce-ți dorești de-un miliard? O m-m-mică insulă!"

În pofida faptului că-și trage coastele din dubiosul organism ce se numeste industrie cinematografică hollywoodiană, jocul a ridicat câteva sprâncene la E3. Desigur, manevrarea unei maimuțe gigantești va suscita întotdeauna interesul dornicilor de senzații tari (sau, mai bine spus, mari), însă o portare aiurea sau un gameplay ciung poate ucide foarte ușor acel interes. Așa că, în cazul nostru, cu scepticismul se trece marea... Și totuși, eu nu-nțeleg de ce și-ar cumpăra cineva o mică insulă, când poate să-și achiziționeze o mare maimuță. Și-ncă cu doar câteva zeci de dolărei. La rândul lor, cu banii pe care o să și-i însușească din vânzarea de maimuțe, producătorii vor putea să-și ia o droaie de mici insule... Parcă și văd cum se profilează o afacere de viitor: dau la schimb maimută mare pe insulă mică!

■ The Psycho

Titlu	Peter Jackson's
	King Kong
Gen	Action-Adventure
Producător	Ubisoft Montpellier
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Oui!
Multiplayer	Je ne sais pas
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	www.kingkong
	game.com
今 話 臣	C X O



Eu spun că băiatul cu sulița o să piardă...



#### O Dacie pe butuci nu e o problemă așa mare, mai ales când stă în parcare și nu e a ta. Însă cum ar fi să-ți găsești Carrera-ul 4 cu blăni în loc de roți, exact atunci când trebuie să te întâlnesti cu prietenii la cazino? Aia ar fi o problemă, mai ales dacă Porsche-ul ar fi al unuia dintre ei. Însă tehnica modernă permite multe. Un laser montat anterior, un railgun posterior pentru ca să ai spatele asigurat și un flamethrower deasupra cu arc de 360° pentru cei care se apropie prea tare vor rezolva unele probleme, mai puțin pe cele legate de roți. Din fericire, întotdeauna se va găsi un alt Porsche cu aceeasi grupă sanguină care să doneze fără comentarii un set de cauciucuri cu jante cu tot. Și uite așa te vei putea răzbuna pe oricine și pe orice din motive la alegere... până când o să apară un Porsche de nivel mai mare și cu dotări suplimentare.

#### Carpocalipsă

Auto Assault va fi un joc distribuit exact de acei indivizi care au dat naștere câtorva jocuri online de marcă: City of Heroes, Lineage II și Guild Wars. Spre deosebire de ceilalți, acești NCSoft au avut numai idei originale în ceea ce

# **Auto Assault**

#### Nu ai unde să te duci; Ți-am pus Dacia pă butuci... vită! (Parcați pe locurile voastre!)

privește concepția unui MMOG. Dacă City of Heroes este un MMORPG original ca idee, Lineage II are pvp-ul dus la cote absurde, iar Guild Wars-ul are cea mai avantajoasă modalitate de plată, adică lipsa ei. Aşadar, ne vedem în fața unei firme extrem de serioase, care pune pret foarte mare pe inovație. De aceea, după ce am citit despre acest viitor joc online, m-am entuziasmat îngrozitor de tare. În ceea ce priveste genul, după cum spunea Mitza, "Daaaa, l-am jucat la E3 și, în loc să fii navă, esti mașină". Se pare că nu e în totalitate adevărat ceea ce zicea superiorul meu în grad. Într-adevăr, în cea mai mare parte a timpului vei fi o mașină, însă în orașe vei avea totuși un avatar cu care vei putea sta la un chat mai mic sau mai mare. Sistemul de generare al personajului nu arată o masină, ci niște bipezi futuristici suficient de atractivi pentru o minte cât de cât normală. Evident, acest lucru face parte din strategia NCSoft de a evita depersonalizarea, ca urmare a psihicului nostru gameresc instabil. O dată ce aveți personajul și mașina pe mână, o lume de vis postapocaliptică vă așteaptă cu gura căscată. Tot ceea ce veți avea pe lume va fi supermașina și, eventual, niște prieteni.

#### Trei rase și patru roți

Entuziasmul meu îngrozitor continuă. Motivele acestor manifestări personale necontradictorii sunt legate strict de ceea ce promite Auto Assault. Se pare că lumea va acoperi o suprafață foarte mare, care va fi organizată într-un mod foarte interesant. Astfel veti avea în primul rând orașele, unde tot ceea ce se leagă de dotat și customizat mașina va fi la îndemână și unde lumea va putea socializa în liniște. Mai departe, în afara orașelor, se află The Wasteland - o lume radioactivă populată de tot felul de ciudățenii, în special mutate genetic spre o versiune umană superioară. Aceste pământuri nesfârșite vor fi traversate de autostrăzi care fac legătura între orașe. Din loc în loc, veți întâlni benzinării și autoservice-uri, unde anumite reparații vor fi posibile. În unele locuri se vor găsi cunoscutele instance-uri, care vor duce fie spre safe-zones, fie spre boși și reward-uri impresionante. Practic, această lume vă va oferi libertate deplină de mișcare, restrictiile fiind determinate doar de frica de a nu muri. Pe aceste autostrăzi veti avea șansa de a lupta pvp cu șoferii din facțiunile adverse. Jocul vă pune la dispoziție trei rase cu istorie, caracteristici și skill-uri unice, care sunt în relații foarte tensionate, chiar de ură aș putea spune: Humans, Biomeks și Mutants. Fiecare rasă oferă componenților ei patru tipuri de specializări, meserii sau clase, cum vreti voi să le spuneți. Acestea sunt unice si au caracteristici complet diferite, ceea ce creează din start diversitatea atât de necesară într-un astfel de joc. Dacă mai adăugăm nivelul impresionat de



Aibo în versiune futuristă

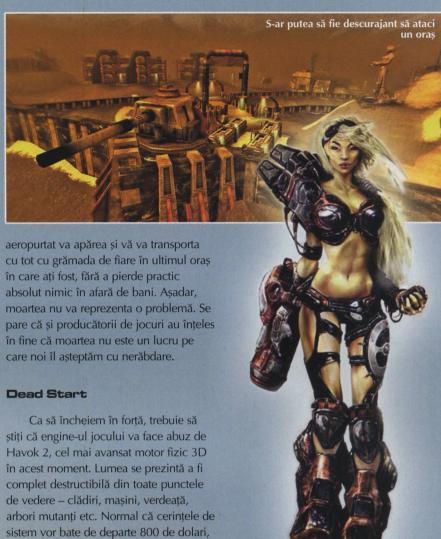


Trăgând cu tunul, câmpii cutreieram

customizare al mașinii, de la partea tehnică până la modul cum arată, mă îndoiesc că vom avea, ca în alte jocuri, două personaie identice. Din punctul meu de vedere, posibilitatea de a crea un avatar cât mai personalizat din toate punctele de vedere ar trebui să fie primul lucru pe lista de priorități a oricărui producător de jocuri online.

#### And the winner is... The Railgun

În ceea ce privește luptele, cele mai mari speranțe ale mele se îndreaptă spre această parte. Veți avea practic pe mână niște bolizi dotați cu cele mai distructive arme pe care vi le puteți permite. Sistemul este prezentat ca cel mai dinamic făcut vreodată într-un joc online. Fiind vorba despre viteze și arme foarte distructive, este de înțeles. Fiecare mașină va putea fi dotată cu un număr de arme. Configurația de bază ar fi cea cu trei: față, spate și plafon. Cele din față vor avea un anumit arc în care vor putea lovi, pe când plafonul va beneficia de o turelă cu arc de rotație de 360°. Controlul armelor se va face într-un mod asemănător cu cel din Battlefield, pentru o eficiență cât mai ridicată. Veți avea o serie de skill-uri secundare folosibile în luptă, care nu vor face altceva decât să transforme totul într-o nebunie care vă va obliga să gândiți cu viteza fotonului turbat. Practic, skill-ul celui de la tastatură va fi cel care va decide până la urmă sorții luptelor. Evident, dacă învingeți, veți putea loota. Sistemul de loot va fi identic cu cel din restul jocurilor de acest gen, cu diferența că va furniza materiale și componente stricate în general și foarte rar obiecte folosibile în starea lor naturală. Aici vor interveni profesiile și oportunitățile de câștig. În cazul în care mașina va fi distrusă și veți da colțul împreună cu ea, un vehicul

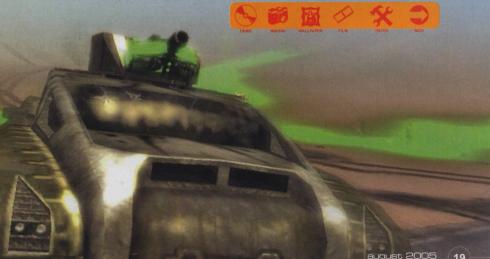


ceea ce va reprezenta fără îndoială un mare dezavantaj, însă luxul costă... Dinamismul se anunță cutremurător și din acest punct de vedere, practic având în față posibilitatea de a schimba în mod dinamic aspectul mediului de joc. Evident că vor exista niste limite, dar deocamdată nimeni nu vrea să vorbească despre ele. Cu speranța în suflet că voi avea în curând un cont de presă, vă las să urmăriți evoluția acestui joc până când se va lansa în toamna acestui an.

Titlu	Auto Assault
Gen	MMOG
Producător	NetDevil
Distribuitor	NCSoft
Procesor	PIV 1,6 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB, DirectX 8.0
Multiplayer	Exclusiv
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	eu.autoassault.com



Moartea va fi omniprezentă



## Pentru a salva Pământul nu ai nevoie de minte. Nu întotdeauna...

Să fim, totuși, serioși. Orice prost grămadă are, din când în când, nevoie și de o mână de ajutor. Așa naiv cum e, Sam ne-a demonstrat în trecut că pentru a lichida mii și mii de lighioane de toate formele și mărimile în absența unei minți sclipitoare, este suficient să fii fericitul posesor al unui pachet de mușchi, al unui pușcoci cât toate zilele, al unui lansator de rachete și al câtorva

Biletul sau abonamentul la control!

sute de ghiulele prinse la centură. Serious Sam: The First Encounter, arcade shooter-ul devenit între timp un clasic al genului, și continuarea acestuia, Serious Sam: The Second Encounter, nu au făcut nimic altceva decât să pregătească terenul pentru un măcel de proporții inimaginabile. Dacă în prima parte valurile de monstruozităti vi s-au părut cumva prea numeroase pentru a le face față, ei bine, băieții de la Croteam ne-au pregătit pentru sfârșitul acestui an o mică surpriză. Serious Engine, ajuns acum la a doua generație, le-a permis să creeze personaje de peste 100 de ori mai detaliate decât cele din jocul precedent și un mediu de joc uriaș, plin de viață și doldora de creaturi mai demente ca niciodată, toate acestea fără a scădea din gameplay-ul demential cu care ne-am obișnuit. De asemenea, aceștia au promis că datorită noului engine, recordul atins cu primul Serious Sam la capitolul "cei mai multi inamici pe metru pătrat la un moment dat" nu

numai că va fi egalat, ci chiar va fi depășit, iar ca durată jocul va fi mai lung decât The First Encounter și The Second Encounter la un loc.

#### Sam... I... am!

Povestea este foarte simplă. Dacă ai jucat Serious Sam, înseamnă că îți amintești de căpcăunul extraterestru Mental pe care Sam l-a expediat cu coada între picioare spre planeta sa natală, Sirius. Nerăbdător să-l curețe, Samy îl urmează, însă se vede nevoit să descopere toate fragmentele dintr-un străvechi artefact care, în final, îi va da puterea să-l învingă pe Mental odată pentru totdeauna. Evident, povestea asta nu-i nimic altceva decât un pretext pentru a alerga de colo-colo aruncând în aer cele 300 de lighioane ce vor umple la un moment dat ecranul monitorului. Toate acestea pe parcursul a peste 40 de niveluri și șapte locații diferite, de la jungle, mlaștini, planete vulcanice, până la orașe futuriste și multe altele. Cea mai mare grijă a lui Sam va fi Al-ul inamic, care a suferit o serie de îmbunătățiri față de primul joc, o parte dintre unități acționând acum pe post de comandanți ai propriilor trupe. Uciderea unui comandant va echivala însă cu aruncarea trupelor din subordine într-un con de prostie, din care au toate sansele să iasă cu picioarele înainte. Totuși, Serious Sam II va rămâne fidel rețetei originale. Cu toate că Al-ul va pune uneori în dificultate jucătorul, jocul va fi tot un fel de "taie și spânzură din goana trenului", ce te va arunca în brațele primitoare a sute de inamici strânsi





Now this is what I call a gun!

laolaltă. Mediul de joc, la fel precum orătăniile ce-i fac zile fripte eroului, va fi și el destructibil, chiar dacă nu în totalitate. Geometria unor niveluri însă te pune să gândești de două ori înainte de a le distruge, cum ar fi cele în care predomină pereți de piatră ce se pot prăvăli peste nefericitul care a scăpat o rachetă aiurea.

#### Double the gun, double the fun!

Armele pe care Sam le-a folosit cu succes împotriva primelor valuri de invadatori au dispărut acum. În locul lor vom întâlni însă variațiuni pe



Dacă știam, veneam și eu cu niște farfurii

aceeași temă, cum ar fi pușcociul cu două țevi, lansatorul de rachete, lansatorul de grenade, tunul, pușca cu lunetă, precum și o serie de arme de distrugere în masă nou-nouțe. Acestea sunt Noua Serious Bomb, pe care încă nu a văzut-o nimeni la treabă, o nouă armă laser, un shotgun cu foc automat, uziuri, o armă cu plasmă și... cireașa de pe tort... un papagal care lansează din zbor bombe asupra inamicilor. În plus, cele două revolvere Colt își vor face din nou simtită prezența. În schimb, despre power-up-uri nu se aude mare brânză, producătorii dezvăluind deocamdată doar două: Serious Strength și Super Disco, acesta din urmă acționând ca un mecanism de îndobitocire a inamicului. În clipa activării acestuia se face auzită muzică disco, lumini multicolore inundă scena, lighioanele încetează atacul și se pun pe dansat, ocazie cu care Sam se apucă liniștit să măture cu ei ringul de dans. Pe parcursul celor aproximativ 30 de ore de zbenguială, Samy va întâlni și un număr important de NPC-uri care, uneori, i se vor alia în lupta împotriva hoardelor de orătănii pe care Mental i le trimite val după val în întâmpinare. NPC-urile pot manevra turele, pot lupta alături de Sam și chiar

călători pe scaunul din dreapta al mașinăriilor pe care eroul nostru le va avea la dispoziție. Printre acestea regăsim motociclete rapide, plăci de surf, vehicule de două persoane, animale care pot fi călărite și care strivesc tot ce prind sub copite, inamici care pot fi folositi pe post de cai de curse și uriașe bile cu țepi de genul celor în care numai hamsterii am văzut făcându-si damblaua. Inamicii sunt, de asemenea, pe cât de diverși, pe atât de amenintători. Pe lângă clasicii sinucigasi cu bombe, ciudățeniile înaripate ce scuipă mingi de foc și scheletele ambulante, care acum au suferit o serie de upgrade-uri, avem de-a face și cu un număr însemnat de premiere: rinoceri uriași, similari taurilor din Serious Sam, păianjeni metalici, orci-jucători-de-fotbal-american ce se năpustesc cu armurile lor doldora de tepi asupra lui Sam în timp ce aruncă mingi de foc înspre acesta și multe alte asemenea drăcovenii. Ca noutate, inamicii pot folosi acum și nave de desant, înlocuind astfel respawn-urile și oferindu-i jucătorului posibilitatea să le distrugă înainte de aterizare. Cât despre Necrisca, ea nu mai este o simplă voce și sursă de informații pentru Sam, ci o femeie în carne și oase (cel puțin în cutscene-uri), Croteam asemănând interactiunea dintre cei doi cu o parodiere a telenovelelor sudamericane.

#### Mai mult, mai bun, mai frumos, mai...

Pe lângă nivelurile standard, vor exista si o serie de niveluri bonus ce au o oarecare legătură cu firul narativ, iar în ceea ce privește multiplayer-ul am



Nu vă repeziți, că am destul pentru toți

aflat că se pune accentul pe modul coop, sarea și piperul din Serious Sam. Despre celelalte moduri de joc însă, cei de la 2K Games n-au scos nici un cuvințel. Pe lângă engine-ul grafic de zile mari, Serious Sam II vine și cu un engine fizic pe măsură, ce îi permite lui Sam să interacționeze cu orice obiect și structuri din mediul înconjurător. De asemenea, o dată cu jocul va fi oferit atât editorul de niveluri, cât și cel de scripting, împreună cu toate nivelurile jocului. Despre aceste instrumente, 2K Games a afirmat că sunt mai flexibile și mai avansate din punct de vedere tehnologic decât cele ale jocurilor Half-Life 2 și Doom 3, pentru a le folosi cu succes nefiind necesare cunoștințe de scripting sau de programare. Cât de serios se vorbește despre Serious Sam II însă, vom afla abia la toamnă.

	•	KIMO
Titlu	Serious Sam II	
Gen	FPS	
Producător	Croteam	
Distribuitor	2K Games	
Procesor	N/A	
Memorie	N/A	
Accelerare 3D	Da	
Multiplayer	Da .	
Data apariției	toamna 2005	
ON-LINE	N/A	



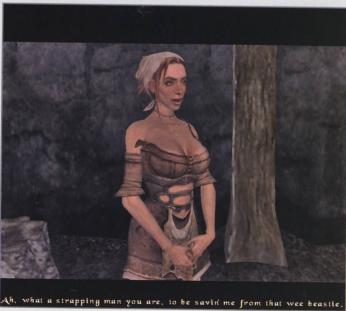
# The Bard's Tale

Legenda lu' Bardu' Lăutaru'



Deși s-ar putea să-mi ridic în cap comunitatea de erpegiști și risc să fac cunoștință cu un Levier +7 la o săptămână după apariția revistei, nu pot să nu mă întreb de ce nimeni nu s-a gândit să ia peste picior tiparul RPG-ului clasic până acum. Material e, Slavă Domnului, poate mai mult decât oferă toate celelalte genuri la un loc. la gândiți-vă la găleata de ironii acide ce poate fi deșertată exact în fața prințesei care stă ca proasta-n turn și așteaptă un cavaler căruia neprihănirea și soarele arzător i-au încins prea tare creierul, l-au cretinizat de-a binelea și l-au lipsit de ultima picătură de bun simț. Asta ca să nu mai amintesc de clișeul uber-personajului de nivel 40 care se întoleste cu 999 de ocale de oțel, salvează lumea de hoardele nihiliste ale abisului și zbiară că vrea și sequel. Mai mult, de câte ori mă joc un RPG, o părticică din mine se simte ca un McGyver gol aruncat în mijlocul unei haite de lupi. Face el ce face, omoară un lup, îi fură paloșul pe care îl înfige în țeasta masculului alfa de la care șutește o platoșă de un chintal unde, în buzunarul de la piept, găsește un scroll potent ce îl ajută să transforme restul hoardei antagoniste în grătare bine făcute.

Toate acestea, și nu numai, se pare că i-au trecut prin cap și unei cuno-



Un blid de ciorbă poți să-mi dai?

ștințe mai vechi de-a noastră, Brian Fargo, unul dintre geniile creative de la fostul Interplay. Din fericire pentru noi, el nu s-a multumit doar să-si discute ideile la o halbă cu prietenii, ci le-a făcut cunoscute lumii întregi prin intermediul lui The Bard's Tale.

#### Dați un leu pentru derbedeu

Cutscene-ul introductiv ne înfățisează un bard hămesit adulmecând la poarta unei cârciumioare idilice pogorâte parcă din legendele scoțiene (de fapt, toată lumea Bardului este inspirată de miturile insulei Orkney... Scoția), unde lumea bea, cântă și dansează fără grija zilei de mâine. Sfâșiat de foame, lăutarul nostru își transformă durerea în forță creatoare, pune mâna pe cobză și, după un solo mistuitor, o rozătoare în delir decide să i se alăture. Un observator putin mai naiv ar avea impresia că singurătatea excesivă l-a determinat pe eroul nostru să-și caute prieteni printre necuvântătoare, însă când șobolanul dă buzna peste șleahta de bețivi ce-și făcea veacul în tavernă și se repede ca glonțul la hangită, motivele cobzarului devin evidente. Usa se dă de perete, lăuta iese din teacă, două riff-uri agresive sfâșie aerul îmbâcsit de aburi alcoolici, iar șobolanul nu mai face față emoției și devine una cu Universul. Răsplata nu întârzie să apară și astfel un stop-cadru îndelungat pe bustul hangiței recunoscătoare și promisiunea unei mese calde și a unui așternut așijderea eclipsează recunoștința veșnică a oricărui zdrențăros scăpat din ghearele portărelului și dau un sens sacrificiului bietului șoarec.

Din aventură în aventură, bardul ajunge să fie convins (cu greu) să-și facă drum prin împrejurimile unui turn unde așteaptă, plină de speranță, clasica prințesă. Care prințesă se dovedește a fi departe de tiparul fecioarei de douăzeci de ani în noaptea nunții. Și astfel, iată-ne îmbarcați într-o călătorie inițiatică plină de învățăminte printre clișeele erpegistice care ne bombardează PC-urile de la începuturi și până în prezent.

După cum vedeți, suntem informați extrem de subtil, prin intermediul replicilor unui individ foarte vorbăreț și nepoliticos pe care Creangă l-ar fi luat copil de suflet, că faima nu ține de foame și o prințesă nu face doi bani fără o ladă de zestre sau cunoștințe solide în domeniul erotismului. Și dacă replicile acide ale bardului nu sunt de ajuns, poate



Dragonul blănos de vizuină. Ultimul din specia lui...

cele sase schelete cu eticheta "Chosen One" o să vă pună pe gânduri. "Ales de cine... și mai ales, pentru ce?".

#### Dă-i bardului o sabie și o bea

Deși nu ne-am fi așteptat ca un muzician rafinat să-și pună mintea cu bandele de netrebnici afoni care-l fugăresc prin pădurile vesnic verzi, în Bard's Tale violența este soluția tuturor problemelor. În plus, numărul situațiilor în care violența ar putea fi ocolită e redus drastic de limba mai ascuțită decât briciul lui Figaro. Oricum am lua-o, va trebui să tăiem în carne vie. Ușor de zis, dar cam greu (și plictisitor) de făcut. Sistemul de combat este simplificat cam prea mult până și pentru un joc din

categoria lui Bard's Tale. Tot ce ai de făcut e să muncești butonul de atac până ti se pun cârcei la degete și să înjuri ca un birjar de câte ori o haită de goblini se cred pe terenul de rugby și țin morțiș să facă grămadă în jurul bardului. Variații sunt foarte puține și, dacă răbdarea nu este unul din punctele tale forte, s-ar putea, asemenea bardului, să abandonezi salvarea unei domnițe în pericol pentru o seară de dans și voie bună la birtul local.

Tot din motive de "neîmpovărarea gamerului cu detalii inutile" s-a renunțat la inventar și la un micromanagement mai complex al personajului. Loot-ul este transformat pe loc în arginți, iar dacă o armă puțin mai potentă decât cea din dotare se întâmplă să fie lăsată



Beer beer beer tiddly beer beer beer. A long time ago, way back in history, when all there was to drink was nothing but cups of tea, along came a man by the name of

P'aia cu "Hai Liberare!" o știți?

🕻 în urmă de un inamic mult prea grăbit... știi ce se întâmplă... cea din urmă va fi cea dintâi :). La fel se întâmplă și cu echipamentul defensiv, totul este folosit pe loc, nimic nu este pus la păstrare. Mai adaugă un skill tree rudimentar și câteva atribute anemice și vei obține un pui de Hack and Slash căruia abia i-au dat ochii. Sper totusi că, în cazul apariției unui sequel, Fargo va acorda mai multă atenție acestor "mici detalii".

Din fericire, Bardul nu duce singur greul și este înconjurat mai tot timpul de câțiva aliați credincioși, deși motivul "loialității" lor nu este caracterul exceptional de care dă dovadă lăutarul ci, mai degrabă, sunt fermecați de talentul lui artistic. Să explic. Sistemul de magie are ca punct central "chitara" și cele câteva acorduri pe care orice folchist ar trebui să le știe. Bagi o "Amintire cu Haiduci", hop apare o haiducă înarmată cu un arc gata să ia toți banii la lupii sărmanii. Ai nevoie de un healer competent, o dai frumos pe "Sireacă Inima Me" și-ți apare doctorul la poartă. Și așa mai departe. Exact același sistem se aplică și în cazul magiei alb-vindecătoare. Zdrăngănești putin din lăută și apare Zâna Paracetamolului care-ti ia durerea cu mâna. Partea proastă e că inamicii nu dau doi bani pe muzică și, în timp ce încerci să le descânti din chitară (acțiune care necesită câteva secunde bune), afonii sar pe tine ca puricii pe câine și există o mare posibilitate să dai colțul înainte să apuci s-o fluieri pe tanti cu aspirina. Lucru destul de enervant, mai ales că poțiuni de sănătate nu se găsesc pe toate drumurile (a se citi "lipsesc cu desăvârșire").

#### Masa și dansul vor avea loc în temniță, celula 2

Și iată-ne ajunși la principala ocupație a oricărui bard respectabil: cântecul și voia bună. Actorii care își



Încă unu' și am cojoc...

împrumută vocile grămăjoarelor de poligoane se potrivesc ca o mănușă atmosferei. Vocea Bardului aparține inconfundabilului Carry Elwes (îl știți din Robin Hood and the Men in Tights) și, sincer să fiu, cred că nimeni nu s-ar fi descurcat mai bine decât el. Naratorul, personaj situat la polul opus, este jucat impecabil de Tony Jay, pe care l-ați mai auzit în Icewind Dale (Kresselack), Planescape Torment (Transcendent One), Fallout, Blood Omen si multe alte jocuri de referință.



Pe fundal, din când în când, mai răzbat un tril vesel de cimpoi, o vioară sprințară, un fluieraș de os sau, prin cârciumi, câte un cântecel popular irlandez numai bun de urlat la beție. Per total, un fundal sonor pe care ai toate șansele să-l întâlnești și într-o cârciumă irlandeză.

Nu pot încheia articolul fără a pomeni ceva despre motorașul grafic care pune tot acest angrenaj în mișcare.



**Behold The Bard!** 

Prea multe nu sunt de spus, este vorba de o versiune puțin modificată a engine-ului Snowblind, folosit cu succes (ce-i drept, acum vreo doi ani) în Baldur's Gate: Dark Alliance și Champions of Norrath. Nu strălucește prin absolut nimic, nu oferă o functie de zoom cât de cât decentă, iar miscările camerei sunt puțin cam limitate, deci nu vă așteptați la cine știe ce revelație. "Mediocru" este cuvântul de ordine, după cum puteți observa și în screenshot-uri.

La final, ca un om care a văzut Monty Python and the Quest for the Holy Grail și Robin Hood and the Men in Tights de cel puțin zece ori, vă sfătuiesc să nu pierdeți ocazia de a vă da în petec într-un univers în care umorul este rege. Totuși, pentru cei care și-ar omorî cel mai bun prieten dacă lar lua în râs pe Căpitanul Picard, am alt sfat: ocoliți The Bard's Tale cu orice preţ. Aici n-o să găsiţi altceva în afară de hohote de râs.

cioLAN

Titlu	The Bard's Tale	
Gen	Action-RPG	
Producător	InXile	
Distribuitor	Ubisoft	
Ofertant	Ubisoft România	
	Tel. 021-231.67.69	
Procesor	PIV 1,3 GHz	
Memorie 512 MB RAM		
Accelerare 3D minimum 64 MB		
	(Vertex Shader v1.1)	
ON-LINE www.thebardstale.com		
DEMO IMAGINI WALLPA	PER FILM PATCH MOO	
Grafică 7/	10	
Sunet 9/	10	
	10	
	/A	
	10	
Impresie 8/	10	

# Lansată la apă, navigând spre văil

Colecția Best Games a fost lansată de curând și conține pentru început 4 jocuri. Această colecție va fi continuată pentru a vă oferi cele mai bune jocuri create de-a lungul timpului la prețuri cu adevărat accesibile. Urmăriți viitoarele apariții în colecția Best Games și vă veți îmbogăți colecția de jocuri de valoare.

Jocurile din colecția Best Games se găsesc în toate magazinele bune specializate în l'î și jocuri, precum și în chioșcurile de ziare din toată țara.

www.colectiabestgames.ro



# BESTGAMES









merită să joci originale!

distribution

Jocuri distribuite de Best Distribution SRL tel/fax: 021/345.55.05 e-mail: info@bestdistribution.ro

# Rising Kingdoms

## Zeii și-au întors fața și lumea a devenit 2D și plină de bug-uri

conditiile în care asa ceva e posibil), pe

ceva nespecificat (planetă, lună, asteroid

sau cometă), cu numele de Equiada. Aici

Pe vremuri, când tineretea si nelinistea îmi susurau prin vene, aveam o pasiune deosebită pentru jocurile din genul RTS. Acum, nu că n-aș mai fi tânăr, dar m-am liniștit, RTS-uri îmi plac încă, însă într-un mod mai puțin deosebit. Motivul este simplu, și anume acela că nu am mai văzut o strategie care să aducă ceva original de foarte multă vreme. De trei ani de zile mă izbesc de aceleași probleme, chiar dacă diferite de la un joc la altul. Din acest punct de vedere, jocul de față aproape că m-a surprins prin lipsa unor lucruri despre care chiar credeam că nu e posibil să mai fie "omise". Dar, până la urmă, mai trebuie să joci și așa ceva pentru a le putea judeca mai bine pe restul.

#### Zeii plictisiți

Acțiunea se petrece într-un cadru complet nefamiliar, fantasy, deși toate testele psihologice pe gameri au dovedit că jocurile cu cel mai mare succes sunt amplasate într-un cadru cât de cât familiar. Evident, lucrul acesta poate fi interpretat și ca originalitate. E vorba de un plan al existenței, aspațial și atemporal (în trăiau pe vremuri câteva rase, adică vreo opt, în pace și bună întelegere, mai ales pentru că zeii blocaseră o hologramă zâmbitoare pe cerul lor... Dar, la un moment dat, zeii s-au plictisit de atâta pace și înțelegere și s-au deplasat spre alte locuri unde lumea era mai puțin tolerantă. Ca urmare, aceste rase au pus mâna pe ce au găsit și au încercat să recheme zeii dându-și în cap. Însă degeaba, așa că dacă oricum nu mai conta si cum începuse să le placă, nu s-au oprit. După o vreme (sute și mii de ani), s-au ridicat trei rase mai puternice: Humans (se putea să lipsească?), Foresters (clorifili le-aș putea spune) si Darklings (niste indivizi mai intoleranti decât toți). Acum că am stabilit puterile, evident că fiecare dintre ei încearcă să preia conducerea Equiadei, cu mic, cu mare, ca să aibă cât mai multă putere. S-a mai întâmplat și la noi și mă îndoiesc că nu o să se mai întâmple.

#### **Ficiăruri**

Ca urmare, avem la dispoziție trei campanii, fiecare cu rasa ei. Astfel, putem să ne hotărâm care dintre ei merită să treacă într-un plan superior al existentei. Oamenii, ca de obicei, sunt în principiu o rasă pașnică și înțeleaptă. În loc să se

lupte cu celelalte rase, se războiesc între ei pentru putere. Normal că la un moment dat dau si peste celelalte rase care, evident, sălbatice asa cum sunt, profită de slăbiciunea determinată de cretinismul autentic prezent în rândurile celor ca noi. Fiecare rasă are la dispoziție pe parcursul campaniilor un număr de patru eroi care, spre deosebire de unitățile de rând, mai au și niște caracteristici speciale. Pot fi echipati cu artefacte căzute ca în Diablo de la unii sau de la altii si îsi pot dezvolta niste skill-uri. Învătarea acestor skill-uri depinde de ceea ce numim, glory points", care se obtin foarte greu, prin diferite metode, în funcție de rasă. Jocul are printre altele și limită de populație, care poate fi crescută prin construirea de case (Humans, Foresters) sau de soulwatchers (Darklings). Problema e că fiecare casă în plus costă puncte de glorie. De aceea, de cele mai multe ori sunteti pusi în situatia critică de a alege între a vă dezvolta eroul sau a construi hoarde de trupe. Acest sistem, trebuie să recunosc, este original, însă frustrant. Mare noroc că artefactele căzute de obicei sunt puternice și dau eroilor abilități interesante. Pe lângă aceste puncte de glorie, mai pot fi adunate în stil clasic două tipuri de resurse, și anume cristale (o raritate în general), respectiv gold. Un alt lucru interesant în acest joc sunt coloniile independente. Acestea sunt alcătuite din cele cinci rase adiționale și



Lupi cu dinții de oțel



Trolii imobili ca pietrele...







Plictiseală pe tărâmurile diavolilor

pot fi cucerite pentru a furniza unități în general foarte puternice și folositoare. Problema este că o astfel de colonie, odată capturată de adversar, nu mai poate fi recucerită... ceea ce este o tâmpenie, dintr-un anumit punct de vedere. S-ar

putea justifica prin loialitatea lor excesivă față de aceia care i-au decimat primii. Oricum, este o adiție interesantă care dă un dinamism particular jocului.

Alte ficiăruri

Personal, m-am ataşat de Foresters, care sunt nişte fiinţe crescute din plante şi animale şi care controlează forţele ascunse ale codrului lui Eminescu. Dintre ele, cele mai plăcute fiinţe sunt nişte micuţe zâne cu o faţă zbârcită, sprites, care intră în unităţi şi le sug seva sfântă a vieţii, mânca-le-ar tata. Darklings sunt o rasă mai întunecată, care, culmea, şi-ar fi văzut de treaba lor dacă nu ar fi fost atacaţi de cruzii, sângeroşii, violenţii şi frustraţii elfi. Au nişte unităţi foarte interesante care se zbat să treacă printr-o campanie ex-

trem de grea (gen ia şapte unități de-aici și cucerește harta). În general, cele trei rase sunt foarte echilibrate la un anumit nivel, mai ales în multiplayer. În single player am avut permanent senzația că, indiferent cu ce rasă am jucat, întotdeauna oponentul era mai tare. Probabil că era vorba de Al, care pot spune că e destul de reușit scriptat, și nu vreun trick al producătorilor ca să facă jocul mai interesant.

#### Şi anti-ficiăruri

Cum spuneam, s-au uitat niște lucruri esențiale pentru un joc de genul acesta, cum ar fi imposibilitatea de a distruge clădiri și unități. Adică, într-un joc în care ai o limită atât de strictă de populație, e absurd să nu poți omorî țărani pentru a face unități. Dat fiind faptul că unitățile nu-și refac sănătatea (exceptând Darklings) în timp, la fel, trebuie să îi trimiți la moarte pentru a putea crea altele sănătoase. Cu clădirile la fel, în sensul că dacă ai greșit ceva... O altă omisiune ar fi lipsa butonului de stand ground complet. Adică

există, dar întotdeauna vor ataca tot ceea ce este inamic aflat în range-ul lor... ceea ce e problematic atunci când ai unități stealth. O altă problemă majoră este aceea că eroii nu-și păstrează skill-urile învătate de la o misiune la alta, ceea ce înseamnă alte frustrări cu punctele de glorie. Deasupra tuturor se află faptul că jocul este complet 2D, izometric și pazvante-chioric. Părerea mea este că trăim într-o eră în care numai jocurile în mod text își mai pot permite să fie 2D, fără să atragă critici. Totuși, grafica arată bine, nimic de zis, doar că e cam târziu pentru ea. În schimb, coloana sonoră e excelentă, chiar dacă partea muzicală are patru piese. Ideea e că sunt faine și în format .ogg, deci exportabile în Winamp. În concluzie, să cumpărați jocul ăsta când v-oi spune eu că merită! A, și ca să nu uit, unele icon-uri ale eroilor seamănă dubios de mult cu cele din Warcraft III.

**P.S.** Dicţionar: "ficiăruri" = românescul pentru englezescul "features" = "caracteristici"

■ Locke

se zbat să treacă printr-o campanie ex- nului de stand ground complet. Adică  Titlu Rising Kingdo Gen RTS  Producător Haemimont C Distribuitor Black Bean Procesor PII 800 MHz Memorie 256 MB RAM Accelerare 3D 32 MB	-
Producător Haemimont ( Distribuitor Black Bean Procesor PII 800 MHz Memorie 256 MB RAM Accelerare 3D 32 MB	loms
Distribuitor Black Bean Procesor PII 800 MHz Memorie 256 MB RAM Accelerare 3D 32 MB	
Procesor PII 800 MHz  Memorie 256 MB RAM  Accelerare 3D 32 MB	Gan
Memorie 256 MB RAM Accelerare 3D 32 MB	
Accelerare 3D 32 MB	2
	М
ONLINE	
ON-LINE www.rising kingdoms.com	om
	4
Grafică 6/10 Sunet 8/10	
Gameplay 7/10	
Multiplayer 7/10	
Storyline 8/10	
Impresie 6/10	

# Juiced

## Curse pe benzi și pe bande

Prin multimea de rețete de succes pentru realizarea unui joc și-a făcut loc și cea inspirată din cursele ilegale de mașini. După ce EA, cu al său Need for Speed Underground, a oferit gamerilor adrenalina și caii putere din aceste curse, era de așteptat ca și alții să încerce fericita combinatie. Ideea e simplă. Vezi ce a făcut cel dinaintea ta, ce i-a lipsit, ce poți să aduci nou și care sunt elementele cheie prin care să promovezi produsul tău. Şi uite aşa a apărut si Juiced, care pune accentul pe atmosfera din jurul acestor curse. Totuși, până să luăm în considerare atmosfera, sunt alte lucruri de care trebuie să tinem cont.

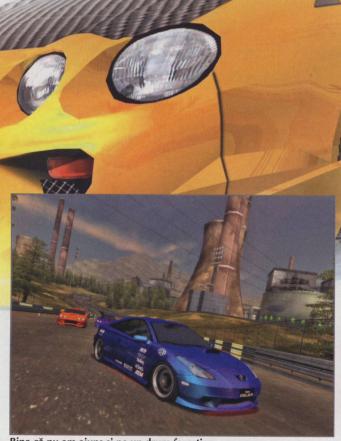
#### Parcul auto Juiced

... nu se prezintă rău deloc. Avem peste 50 de mașini cu care să ne facem de cap și pe care să încercăm cele peste o sută de posibilități de tuning. Cariera

ta începe în Angel City cu 40.000 de dolari în buzunar și câteva mașini puse la vânzare de dealer-ul din zonă. Alegerea mea a fost un Peugeot 206 GTI, care trei curse si câteva zeci de mii de verzișori mai încolo nu mai avea rival, indiferent de tipul de cursă la care participam. Pe măsură ce folosești mașina, se deblochează și "moduri" noi pentru ea, pentru care e bine să dispui de fondurile necesare cât mai repede. Un început bun aduce o continuare pe măsură și, până să-ți dai seama, pe lângă prima ta mașină te trezești în garaj și cu un Mustang 67 sau cu un Dodge Viper GTS. Mașinile din joc sunt împărțite în opt clase, în funcție de puterea pe care o dezvoltă. Modificările pe care le facem pot să încadreze mașina în clase diferite, de aceea e indicat să te gândești bine înainte de a alege unde si ce upgrade-uri faci. Asta pentru că printr-o modificare minoră poți să

transformi mașina dintr-un bolid la clasa ei într-o rablă la o clasă superioară. Pe lângă îmbunătățirile ce pot fi aduse motorului, frânelor, suspensiilor sau altor părți care influențează performanta, avem și opțiuni de a modifica aspectul mașinii. În final însă, tot în același loc vom ajunge cu ea, asta dacă o vindem sau o pierdem între timp, pentru că în Juiced acest lucru este posibil. În afară de cursele de circuit și de sprinturi, avem la dispoziție și două moduri noi de joc: Pink Slip și Show Off.

În Pink Slip miza pentru care alergi este chiar mașina cu care intri în cursă, iar cea mai sigură variantă de a nu pleca pe jos acasă este să participi la curse de scurtă durată și pe un traseu pe care îl stăpânești. Show Off-urile sunt demonstrații de virtuozitate de pe urma cărora nu scoți bani, însă acestea te ajută să-ți clădești faima în Angel City. Combo-urile de 360°, derapajele controlate și alte manevre îți aduc punctele necesare îndeplinirii obiectivului în timpul dat. Pentru Show Off avem la dispozitie si un tutorial în care sunt explicate metodele de executare a manevrelor și cu ce mașini, în funcție de tracțiune, poți să te dai în spectacol. Unul dintre lucrurile pozitive în controlul mașinilor este chiar faptul că se simte diferența între tracțiunea pe față și cea pe spate. Totuși, cursele în sine mi-au amintit mai mult de anticul Lotus decât de un simulator din zilele noastre. Posibilitatea de a face derapaje controlate este mult prea generoasă; în reali-



Bine că nu am ajuns și pe un drum forestier



Poate pică un avionaș

tate, în multe din situațiile în care am pus mașina în viraje ar fi urmat câteva răsturnări spectaculoase. Avantajul de a urma trasa ideală nu se simte aproape deloc și faptul că te afli pe sensul corect de mers pare să fie de ajuns, mai ales când golești și tuburile de N2O. Al-ul nu se comportă rău, însă după ce te obișnuiești cu mașina și ai învățat traseul, ești cam singur pe circuit. Chiar cu adevărat singur pentru că în Juiced nu vezi roată de vehicul străin cât ești pe circuit. Nici măcar poliția nu apare când ies băieții răi pe străzi. În schimb,



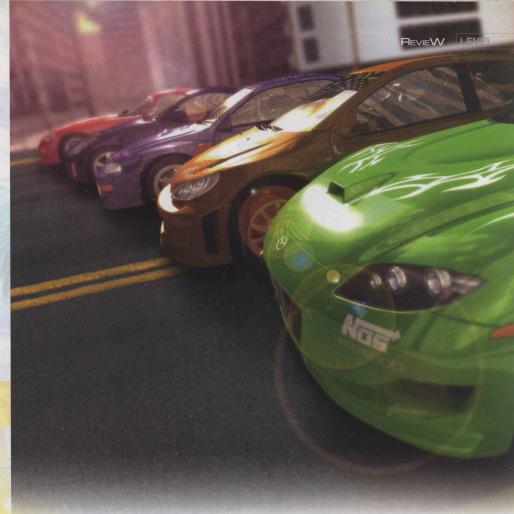
Nu ne uităm la cauciucuri

am văzut câte un elicopter, niște telecabine și parcă un biplan. Revenind la Al, trebuie spus că acesta face greșeli mai ales când e pus sub presiune și i-ai închis usa în nas de câteva ori. Prin acest lucru s-a dorit realizarea unui Al cât mai real posibil și e chiar plăcut să-l mai vezi și pe el în decor.

Producătorii jocului au implementat și un damage system care însă e subțire rău. Singurele probleme reale pe care le-am avut au fost la direcție și nitro, despre care esti anuntat că se pierde. Ar fi fost binevenite câteva probleme la motor, măcar la sprinturi când schimbi manual vitezele, sau câte o roată care să aleagă altă direcție. Mașina se poate repara la sfârșitul fiecărei curse contra unei sume de bani, iar în cazul în care nu-ți permiți costul reparațiilor, acestea sunt achitate MEREU ba de un unchi bogat, ba de un admirator sau de un anume Mr. Wolf. Eu i-am tot așteptat să vină să-și ia banii înapoi sau să primesc SMS-uri de amenințare de la Mr. Wolf, însă nimic.

#### Restepka

În Juiced, pe lângă banii care vin și se duc la fel de usor, în urma evolutiilor tale câștigi și respectul liderilor celorlalte găști care au același hobby ca tine and ya crew. Fiecare dintre ei apreciază lucruri diferite, așa că nu



ajunge să câștigi cursele la care participi. Colecția de mașini, prestația la Show Off-uri și înclinația ta spre pariuri sau curse Pink Slip sunt câteva dintre lucrurile care impresionează. O dată ce le-ai câștigat stima și mândria, ești invitat la evenimentele organizate de ei, poți să intri în curse Pink Slip și să organizezi curse pe teritoriul lor. Toate acestea de fapt îți deschid drumul spre

sumele mari de bani. Sprinturile, cel puțin, devin o soluție foarte simplă pentru câștiguri semnificative. Cu o mașină bine pusă la punct, în câteva secunde poți să faci rost de peste 100.000 de dolari (care în economia Juiced reprezintă două Dodge Viper nou nouțe) sau de încă un bolid. Tot respectul te ajută să recrutezi noi membri care să concureze sub culorile



Să curgă respectul... și banii

#### Aventura Juiced

După ce jocul produs de cei de la Juice Games a rămas fără distribuitor în urma falimentului companiei Acclaim Entertainment de cei de la Take-Two (GTA) anuntau cu surle si trâmbite că o întelegere cu Acclaim e ca și încheiată. Totuși, în final, cei de la THQ au câstigat cursa de milion de dolari oferită în plus de THQ, peste cele zece milioane pe plătească. Un alt motiv pentru care faptul că jocul nu mai putea fi lansat înaintea sărbătorilor de iarnă din 2004. În cursa pentru Juiced s-au mai aflat la un moment dat si companiile Midway, Namco, Atari si Electronic

micuței tale organizații, iar astfel vei avea posibilitatea să participi și la cursele pe echipe. Până să dea rezultate, noii piloți îți mănâncă banii și îți bușesc mașinile cu nonșalanță. Pentru ca skill-ul lor să crească, trebuie să-i lași să-și facă de cap o perioadă prin cursele în care îi înscrii. Însă și după ce iscusința lor în ale condusului a crescut, nu te poți baza pe ei. Sprinturile sunt locul



A crescut sub ochii mei

în care anti-talentul lor se poate observa în toată splendoarea lui. În ciuda faptului că îi puneam la dispozitie o mașină pe care câștigam cursele fără să folosesc nitro-ul din dotare, el (unu' de-și spunea Chief) reușea câte o serie de trei clasări pe ultimul loc, de mi se rupea inima când îl vedeam. În cursele pe echipe eram nevoit să apelez la tot felul de mârșăvii, de care și acuma îmi e rușine, doar-doar mai câștigă și ei câte o poziție. Așa că prezența lor în joc nu este tocmai unul dintre punctele forte ale jocului. Poate doar o modalitate de a-ți mai tăia din venituri și de a oferi posibilitatea unui nou gen de curse.

#### 2 Juiced

Dacă mașinile sunt realizate acceptabil, mediul în care se desfășoară cursele lasă de dorit. Ne sunt servite niște clădiri de zici că-s din carton și câțiva spectatori pe margine, aflați în siguranță după parapetul de protecție care împiedică orice abatere de la traseu. Este de admirat totusi că

producătorii nu s-au ascuns după cortina nopții sau în spatele a mai știu eu ce efecte menite să le mascheze nereușita la capitolul grafică. Sunetul bâzâie și el pe acolo, iar în timpul curselor, pe lângă motoarele turate și scârțâitul roților, se aud comentariile celorlalți concurenți (fiecare cu ce-l doare) și melodiile de pe soundtrack-ul jocului, printre care se pot distinge Xzibit și Roni Size. Jocul are și opțiune de multiplayer, însă în LAN nu merg cursele Pink Slip și Show Off-urile. În schimb, pe net ai de toate, inclusiv



Totul e să nu decoleze

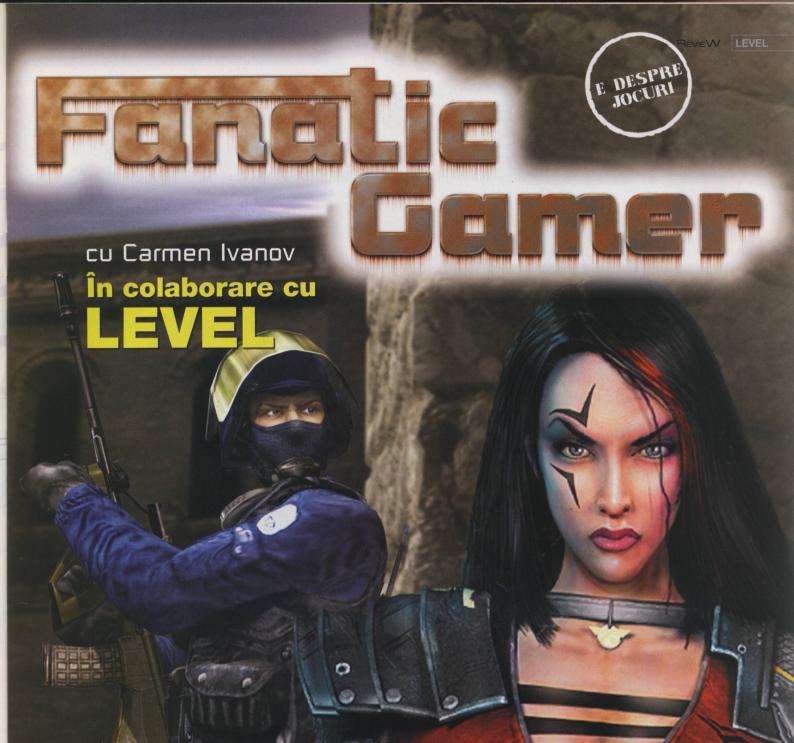
posibilitatea să-l lași fără mașină pe vreun dude din celălalt colț al lumii care a avut nesăbuința să se pună cu tine. Acesta este Juiced, care poate ar fi avut o soartă mai bună dacă nu era amânat și apărea precum a promis, în 2004. Oricum, unghiul de abordare a acestei teme este destul de interesant și cu puțină muncă din partea lor și niște răbdare din partea noastră s-ar putea să avem parte de un rezultat pozitiv. Până atunci, ne întoarcem la ale noastre.

trasea. Este de admirat totași ca
AS Amber 6th High Q W Chief-Sth High

Vă grăbiți tare?

## ■ Rzarectha

Titlu	Juiced
Gen	Racing
Producător	Juice Games
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 933 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D minimum 32 MB	
ON-LINE www.juiced-	
	racing.com
DEMO IMAGINI WALLPAP	ER FILM PATCH MOD
Grafică 7/1	10
Sunet 7/1	10
Gameplay 7/1	
Multiplayer 8/1	
Storyline 5/1	
Impresie 7/1	10



Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.

Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare duminică de la ora 12, la Radio Mix București pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la www.infomix.ro.

# RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

## Inundație în parc

După câteva luni în care am avut timp să ne acomodăm cu noua înfățișare a parcului de distracții și să visăm structura meniurilor, suntem răsplătiți cu primul expansion, pe numele său de cod Soaked. Așa că e timpul să ne punem pe treabă și să oferim noi metode de distracție contribuabililor pe care i-am amețit cam mult pe uscat.

#### Aşa da Aqua Land

Ca în orice Tycoon, și în Soaked scopul este să realizezi circuite deschise, de mare viteză, dinspre buzunarele vizitatorilor spre conturile tale. De asemenea, acest lucru se realizează tot după descifrarea meniurilor și după mult profit reinvestit. În final însă, banii ajung unde le e locul, iar noi îndeplinim obiectivele misiunilor. Evident că cei care au jucat RollerCoaster Tycoon 3 se vor descurca mai bine, însă și ei ar trebui să treacă prin noua perioadă de instructaj. După ce ai văzut încă o dată cum ți se dezvăluie soluțiile la toate problemele pe care le-ai avut când ai crezut că poți

să faci avere fără tutorial, e timpul să te apuci de cele nouă misiuni din campanie. Pe lângă toate atracțiile disponibile în jocul original, Soaked îți pune la dispoziție carusele noi, piscine, plus o multime de elemente decorative combinate sub două teme noi: Atlantis și Paradise Island. Alt lucru pe care îl aduce acest expansion este un MixMaster mult mai complex. Acum poți să le oferi vizitatorilor un spectaculos joc de artificii combinat cu lasere și jeturi de apă, toate sincronizate după cum crezi tu de cuviință. Pe lângă presetările disponibile, poți să creezi variante noi, de exemplu, să proiectezi pe un perete desene realizate de tine sau să găsești o soluție nouă de a-i uda pe toți curioșii aflați în zonă. După ce te obisnuiesti cu el, MixMaster-ul devine destul de captivant si nu e exclus să te trezești cu mulțimea furioasă care bântuie pe alei în timp ce tu pui la punct ultimele detalii ale show-ului.

Realizarea diferitelor construcții care să îmbogățească parcul poate fi destul de dificilă mai ales până te obișnuiești cu efectele pe care le au



Cuvintele Loch și Ness vă spun ceva?

diferitele unelte pe care le folosești. Modificarea reliefului poate să-ți scoată ceva peri albi, în timp ce îți aduci aminte cât de ușor mergea treaba în Transport Tycoon, primul titlu semnat Chris Sawyer. Nu e tocmai ușor să vezi cum se duc banii, iar forma dorită se încăpățânează să apară. Apropo de relief, trebuie spus că în RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, caruselul poate fi construit și prin munți sau dealuri, singura condiție este ca intrarea și ieșirea să fie făcute printr-un perete vertical.

După cum am spus, o altă particularitate a acestui expansion sunt piscinele. Acestea pot fi construite aproape în orice fel doresti din punct de vedere al designului și cu puțină imaginație se poate crea un complex impresionant care să se integreze în splendoarea de parc pe care l-ai făcut. Pentru utilarea piscinelor avem aproape (lipsește pool bar-ul) toate cele necesare astfel încât cel care a achitat taxa de intrare să tragă o bălăceală pe cinste. Mașină de făcut valuri, lumini în piscină, jacuzzi-uri, șezlonguri și supraveghetori, inspirat incluși la decoruri&stuff pentru că nu s-ar coborî din scaun nici morți. Lucru care pare ciudat mai ales când te joci cu mișcările de maus (proaspăt introduse) și le oferi celor aflați în piscină (free of charge) câte un vârtej sau valuri. Lacurile sunt și ele valorificate. Pe lângă posibilitatea de a crea cascade, care dau un plus aspectului locului, pe suprafața



Care nu se îneacă primește o oră cu scuterul

de a-i răsplăti pe cei care au efectuat un anumit număr de curse, acesta este de fapt o formă de manipulare. Prin amplasarea lor în diferite locuri din parc dirijezi persoanele care au strâns n stampile, iar acum vor să primească premiul promis.



Ești sigur că vrei să sari?

plăcute ochiului, mai ales că vorbim de un tycoon. Până și omuleții cărora un simplu zoom le evidentiază unele anomalii fizice, de sus

arată minunat. În special când se înfurie că le-ai spart balonul. Paradoxal însă, în Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!, când lucrurile încep să meargă bine, de fapt încep să meargă prost. Când să te bucuri și tu că parcul mișună de turiști, toate instalațiile merg ca pe apă, iar

ATM-urile sunt deschise, jocul începe să se miște din ce în ce mai prost. În anumite momente, devine chiar imposibil de jucat. Nu vreau să enumăr acum jocurile cu o grafică mult mai bună care au mers perfect, însă în mod cert este nevoie de un patch care să se ocupe de această problemă. Poate integrat în expansion-ul următor. Sunetul în schimb nu ne face absolut nici o problemă și este descris foarte exact în titlul jocului: tycoon. Acesta a fost primul expansion apărut pentru Roller Coaster Tycoon 3 și dacă ești un pasionat al acestui gen, atunci nu se mai poate fără Soaked!

Vă rugăm, nu hrăniți rechinii și nu alergați piranha

	■ Rzarectha
Titlu	RollerCoaster
	Tycoon 3: Soaked!
Gen	Expansion de tycoon
Producător	Frontier Developments
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.atari.com/us/
	games/rct_3_soaked/pc



#### Foarte păcat

Pentru că apa este laitmotivul acestui expansion, era normal să arate impecabil: reflexii, refracții, mișcare și o culoare credibilă. Restul decorurilor și în general tot ce construiești sunt și ele



Nici noaptea nu vă potoliți ordinarilor?!

mă, ce au făcut românii la Mărășești?". După întrebările de rigoare gen "Ce că și i-au zis lui Electronic Arts, citez: "Uite ce au făcut românii la Mărășești, si noi asta vrem să facem". EA a ridicat ajunge noi dentisti în Deltă!!". Însă EA a retinut ideea si a angajat alti oameni care nu stiau ce e ăla Mărăsesti, desi româncă al cărei bărbat lucra pe santier pus mâna pe încă o basculă de lut, a

#### Renașterea

diale încep să piardă teren în favoarea realismului evenimentelor care se pe-





Pagodele din Deltă

ducă la un nou război mondial. Acest lucru creează în mintile unora anumite stări de frustrare care, combinate cu Preliminarii

făcut decât să realizezi un joc care te va face să eviți astfel de dereglări psihice

nedorite. DICE a creat un joc capabil să te facă să uiți complet că e vorba despre

capabil să-ți producă foarte multă

plăcere. Pe de altă parte, farmecul lui

Battlefield 2 stă în simplitatea lui, în

avea tot două echipe, de data asta trupe americane vs. MECS sau Republic of modul în care vor fi abordate lucrurile acum. În Battlefield 1942 partea de organizare a fost lăsată strict la latitudinea jucătorilor, astfel fiind imediat îndele avea erau legate de faptul că într-o sibil să pui la cale un LAN serios. feeling-ul avea de pierdut în special din se comportau armele. Practic, nu știai care unii l-au și învățat... DICE a



Semicercul roșu e de la tanc

💃 încercat să mai repare unele probleme prin lansarea expansion-ului Road to Rome și, mai târziu, Battlefield Vietnam. Însă se pare că oricât ai încerca să repari, nu poți egala performanțele unui produs nou. lată că de data aceasta DICE a învățat bine din greșelile trecutului și ne-a făcut cadou bijuteria seriei.

#### Progres organizatoric

Unul dintre lucrurile care mi-au atras atentia încă de la început a fost numărul foarte redus de hărți disponibile. Ulterior, am observat că fiecare hartă are trei formule posibile, în funcție de numărul de jucători: 16, 32, 64.

Aruncându-mi un ochi peste modul în care sunt constituite hărtile, mi-am dat seama de posibilitățile tactice, care diferă radical în funcție de numărul jucătorilor. Dacă pe hărțile de 16/16 dinamismul este de-a dreptul dureros, pe unele hărți echipele luptând pe viață și pe moarte pentru un singur steag aflat cu un război în toată regula. Aici necesitatea organizării este atât de mare încât hărțile sunt practic de nejucat în mod caracteristic, natural, haotic. La acest capitol, EA ne-a lovit acolo unde trebuie. Practic, jocul a căpătat componenta cea mai importantă pe care o are.

central, pe acelea de 64 avem de-a face Este vorba despre ierarhizare, drepturi și

versiunile anterioare.

Fugind de artilerie

suport. Fiecare factiune aflată în luptă va care va avea în vedere întreaga desfășurare a bătăliei. Prin intermediul unei console extrem de intuitive, acesta va avea posibilitatea să coordoneze misfi acum organizate în Squads de maximum putea lua parte activă la luptă, însă trebuie precizat că, în general, moartea lui nu aduce nimic bun. El va putea da ordine șefilor de squads care, pentru binele tuturor, ar fi indicat să le urmeze. Aceste ordine pot fi capturarea unui steag, attack, protejarea unei poziții cheie etc. Pe de altă parte, prin intermediul părții de suport va putea plănui foarte ușor anumite acțiuni. DICE a pus la dispoziția Commander-ului trei modalități de suport si una informativă. El va putea scana periodic întreaga hartă pentru a descoperi pozițiile inamicilor, va putea amplasa drone care vor descoperi tuturor pozițiile inamice dintr-o anumită zonă, va putea asigura intervenția unui bombardament al artileriei într-o zonă specifică sau va putea parașuta containere cu "supplies" în zonele fierbinți. De cealaltă parte, Squad Leader-ii vor putea solicita Commander-ului oricare dintre tipurile de interventii enumerate mai sus. Evident, un bun lider în viața de zi cu zi va fi cu sigurantă un bun lider și în joc. Fiecare va trebui să își găsească un rol în acest joc, deoarece a fi lider nu e întotdeauna cel mai bun lucru. Spre exemplu, eu am ales să fiu un pilot foarte bun de elicopter și încerc să-mi îndeplinesc rolul cât mai bine cu putință. Ideea este că indiferent de ceea ce alegi să faci, jocul are calitatea de a te răsplăti din plin pentru eforturile depuse, chiar dacă prin medalii sau aprecieri din partea camarazilor. Ca o mini-concluzie, deja lucrurile sună complet diferit față de

#### Ansamblul tactic

Se pare că pentru designul de nivel DICE făcut a restructurări, pentru că hărțile sunt într-adevăr gândite. Steagurile nu mai sunt amplasate echilibrat vizual, ci echilibrat tactic. Existența unui steag primul rând de avantajele pe care le-ar punct. Astfel, anumite poziții conferă avantaje majore în ceea ce privește ani-

# BATTLEFIELD

# ADVANCED TACTICAL CENTER

Advanced Tactical Center (ATC) este un utilitar creat de către Foolish Entertainment pentru a ajuta clanurile de Battlefield 2 să-și creeze mult mai ușor planurile de actiune. E bine de stiut faptul că Foolish Entertainment are experiență destul de vastă în crearea acestui tip de utilitare, mai ales pentru că se află în spatele unei întregi serii, care cuprinde ATC-uri pentru Splinter Cell sau Ghost Recon 2. ATC permite crearea unui server propriu și conectarea la el a unui număr maxim de 16 jucători, care pot

astfel vedea și gândi alături de Commander modul în care vor trata aproape oricare dintre cele 11 hărti oficiale de Battlefield 2. Hărțile sunt prezentate în versiunea in-game 2D, plus fiecare zonă a steagului detaliat 3D pentru eventualele "finețuri". Are un set complet de iconițe aproape pentru orice idee ai avea în cap și permite într-adevăr fabricarea a aproape oricărei tactici îmi trece la momentul acesta prin minte. Singurul lucru pe care i l-aș putea reproșa se referă la faptul că rezoluția hărților este bătută în cuie și asta

poate crea probleme în condițiile în care doriți să detaliați anumite zone. Însă faptul că este freeware și că permite și adăugarea unor hărți custom îl face un "must have" pentru oricare echipă de Battlefield 2 care-și dorește să câștige ceva din jocul

Denumire ATC **Producător Foolish Entertainment** ON-LINE www.foolish entertainment.com





hilarea rezistenței adverse, furnizând pe lângă amplasamentul strategic și avantajul unor vehicule suplimentare. Alte puncte au rolul doar de a deschide calea spre cucerirea unor poziții cheie și, în mod surprinzător, sunt acelea care sunt de obicei cele mai disputate. Pe hărțile de 32/32 și 64/64 un singur astfel de punct poate pune capăt definitiv unei lupte, deși poate la prima vedere ar fi doar un steag în plus capturat. Am observat de multe ori greșeala unor Commander-i, care pun preț nu pe menținerea unor poziții, ci pe capturarea rapidă a tuturor punctelor disponibile. Dacă în prima fază acest lucru poate da impresia unei lupte câștigate, de cele mai multe ori echipa adversă reușește să profite de slăbiciunea generată de distribuirea trupelor și până la urmă să câștige în mod elegant. Însă fiecare hartă are caracteristicile sale speciale, tacticile avand permanent nevoie de ajustare. Evident, oricând vei putea să urci într-un avion, să te parașutezi în spatele liniei frontului și să

capturezi liniştit un steag, însă un bun Commander nu va lăsa niciodată aceste puncte neapărate. Unul dintre lucrurile foarte interesante legate de designul de

nivel este faptul că anumite componente cheie ale hărții sunt destructibile, ca de exemplu podurile. Pe Zatar Wetlands spre exemplu, podurile repre-



Un luping nereușit al unui chinez



Să mai dăm un TAB...

zintă un obiectiv chiar mai important decât steagurile în sine, pentru că toate punctele cheie sunt legate prin aceste poduri care pot fi distruse. Astfel, accesul trupelor în respectivele zone este îngreunat, asta fără a ține cont de faptul că tancurile nu pot trece prin apa adâncă (nu am înțeles niciodată de ce). Pe lângă toate acestea, DICE a introdus clădiri cheie destructibile care pot rupe balanța forțelor. Acestea sunt radarul. artileria și centrul de comandă. Fără acestea, Commander-ul nu va mai putea folosi partea de suport, ceea ce reprezintă o pierdere foarte grea pentru echipa cea neglijentă. lată cum un nou set de tactici poate lua naștere ținând cont și de acest aspect. În rest, totul va depinde de îndemânarea fiecăruia și de specializare. Aceasta din urmă mi-a atras atenția pentru că, spre deosebire de Battlefield 1942, aici cele sapte

tipuri de unități sunt extrem de specializate, ceea ce obligă o echipă să se orienteze foarte atent înspre un echilibru. Nevoia de mecanici și medici este incomparabil mai acută în Battlefield 2, deoarece aduce avantaje tactice

importante. EA a organizat ranking system-ul astfel încât jucătorii vor primi grosul de puncte în funcție de modul cum vor contribui la binele general și mai puțin în functie de numărul de kill-uri. Infanteria cu rol de suport devine astfel la fel de importantă ca și cealaltă din prima

### entru avuți

De departe, cea mai mare problemă a acestui joc este reprezentată de cerințele sale grafice. Sistemul de test a fost un Athlon 64 3200+, 1GB Dual Corsair DDR, Asus GeForce FX 6800 GT 256 RAM, HDD WD Caviar 160 GB ATA 100. Am jucat permanent într-o rezoluție de 1.280 x 960, cu 4x antialiasing. Din punctul de vedere al framerate-ului, jocul a rulat impecabil, însă problemele au venit din altă parte. Pe lângă timpii de încărcare, care și așa sunt prea mari, la începutul fiecărei lupte mi-era imposibil să joc din cauza faptului că jocul citea enorm de pe HDD. Lucrul acesta m-a dus cu gândul la faptul că 1 GB RAM nu erau suficienți, lucru care ulterior s-a dovedit a fi adevărat. Într-adevăr, engine-ul grafic este excelent, landscape-urile superb realizate și nivelul de detaliu foarte ridicat. Însă a lansa un joc pe piață care nu pornește "by default" pe nici o placă video sub GeForce FX 5700 (neapărat să instalați cele mai noi driver-e Nvidia) sau Radeon 9600 Pro este un pic ab-



De unul singur pe linia frontului





Cu urechea pe asfalt, ascultând un tanc

Nimic nu e mai strălucitor decât un set de medalii

# TIMELINE



Battlefield 1942



Battlefield 1942 Road to Rome



**Battlefield Vietnam** 



Battlefield 2

surd. Adică nici măcar pe celebrele Ti 4600 nu rulează, fără a da nici cel mai mic mesaj de eroare (undeva pe Internet se găseste totuși un mic "fix" făcut de fani, care face posibilă rularea jocului pe GeForce 4 series). Practic, pentru a rula acest joc într-un mod acceptabil, ai nevoie de un sistem destul de greu permisibil la noi în țară, fiind deja și așa prea multe plângeri în exterior. Vrei să joci, strânge bani și cumpără o placă de 130 de euro. Altfel, stai și rabdă. EA a pierdut un segment major de piață cu acest produs, și anume acela al gamerului de ocazie, care joacă două ore pe seară și care-și permite totuși să dea 40 de euro pe un joc. În ceea ce privește sunetul, vă recomand sincer un Creative Sound Blaster 24 biți cel puțin, deoarece pe plăcile ieftine o să aibă probleme, mai ales folosit cu "hardware acceleration". Pe plăcile de sunet corespunzătoare de sunet însă, jocul sună superb, spațializarea fiind de marcă, iar efectele de tip EAX de-a dreptul impresionante. La capitolul conexiune Internet, aveți nevoie de minimum 256 Kb, deoarece traficul făcut de joc este foarte mare. Dacă vreți să țineți un server, EA recomandă conexiuni de minimum 1,2 MB pentru serverele de 16/16, iar pentru cele de 64/64 minimum 4 MB. În ceea ce privește clientul, există unele probleme legate de consola de conectare, care are tendinta clară de a se bloca când încerci să faci scroll, ceea ce îngreunează foarte mult procedeul de căutare și selectare al serverului. Ideal e să folosesti conectare directă pe IP, deoarece e mult mai la îndemână. Să

#### Verdict

Presupunând că îți permiți, acest joc reprezintă un motiv suficient de puternic pentru a achiziționa câteva piese hardware noi, pentru că satisfacțiile pe care ți le poate oferi sunt superioare multor jocuri produse în ultima perioadă. Pot să zic că am simtit din nou entuziasmul acela de mult uitat atunci când mă trezeam în fata unui joc în care fun-ul era componenta de bază... motiv pentru care nu voi vorbi de controlul vehiculelor, al elicopterelor și al avioanelor pentru că nu are absolut nici un rost. Just go with the flow!

P.S.: Se poate spune că single player-ul nici nu există decât eventual pentru antrenament. Al-ul camarazilor de luptă este atât de idiot încât am fost de-a dreptul impresionat. Însă având în vedere faptul că este un joc dedicat exclusiv părții de multiplayer, nota nu va fi influentată de single player

a	Locke
Titlu	Battlefield 2
Gen	FPS
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	P IV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce FX5700 sau
	Radeon 9600 Pro
ON-LINE	www.battlefield2.com
	O X 0

OPERATOR OF THE PERSON OF THE	WALLPAPER	191.40	PATRA	8000
rafică	9/10			
ınet	9/10			
ameplay	9/10			
ultiplayer	10/10		3.	
oryline	N/A		,	
npresie	9/10			





ROMTELECOM conturează viitorul comunicațiilor de bandă largă, dezvoltând servicii inovatoare pentru orice tip de afacere, prin tehnologii de vârf. ROMTELECOM oferă servicii complete, la cele mai înalte standarde: iP FIX, ADSL Express, MetroNet, VPN și Security Link.

# ROMTELECOM aduce noi servicii de date și Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piața românească o nouă generație de servicii de date și Internet.

**iP FIX** este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat și o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA și oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii și iP FIX Ultra - destinat companiilor medii și mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicații ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie și videoconferință.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preţ fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigenţelor de calitate şi performanţă ale firmelor şi este deja disponibil în Bucureşti şi marile orașe din ţară.

**MetroNET** este un serviciu care oferă acces permanent la Internet și la rețeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în București și destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat și trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficiență sporită, permiţând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicaţii diferite (browsing, videoconferință download de fișiere etc.) .

ROMTELECOM mai oferă **VPN** (**rețele virtuale private**), un serviciu de transmisii de date, destinat clienților business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informațiilor în deplină siguranță, asigurând integritate, confidențialitate și performanță. VPN permite implementarea de aplicații suplimentare precum: teleworking, videoconferință sau distribuție acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date și Internet face parte și **Security Link**. Security Link este o soluție de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranță ale informațiilor foarte importante (back-up la distanță) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery și care funcționează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată și trafic nelimitat.

Cei interesați de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date și Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanții noștri de vânzări.

Proba #1 În plan îndepărtat putem vedea logo-ul Midway



Proba #2 The ultimate monstruosity



Proba #3 O să aibă un băiat

# Area 51

# Dosarele FPS

Farfurie întinsă, cu friptură în sos înconjurată de cartofi pai și mazăre dulce. Farfurie adâncă, în care afunzi lingura pentru a sorbi din supa fierbinte de legume, presărată cu zarzavaturi și acrișoară de la smântână. Platou în toată regula, purtând o minunăție de tort siropos cu feliute de kiwi și o cireașă la care râvnesc multi, așezată tocmai în vârf. Farfurioară discretă sub ceasca de cafea atât de necesară noaptea târziu când genele se lipesc una de alta și te ții drept ca nu cumva să te scurgi de pe scaun. Vesela se păstrează în dulapurile suspendate din bucătărie, iar dacă îi arunci o privire, luceste de curăau luat usor-usor locul tixului. Vine însă un moment când paharul se umple, iar la acel ceas de avânt și expansiune farfuriile își îmbrătisează adevărata chemare: zborul eliberator, nebunesc, fâlfăitor către albastrul cerului. Astfel ajung bieții fermieri americani să se zgâiască sprijiniți în furcă la presupusele obiecte zburătoare neidentificate, pe când o elementară incursiune în psihologia farfuriilor din partea instituțiilor abilitate ar împrăștia cu usurintă misterul.

... și zău că mi-a plăcut filmulețul de introducere. Nu mă refer la secventele realizate cu ajutorul engine-ului jocului, atât de numeroase încât le-am pierdut șirul, ci la un număr de patru filme excepționale, care oferă dramatism punctelorcheie ale poveștii. Storyline-ul, surprinzător de elaborat pentru un FPS, nu este disponibil decât pe jumătate în timpul de joc propriu-zis, asta pentru că producătorii au decis să adâncească linia narativă sub forma unor bonusuri accesibile din meniul principal. Cu toate că tinde să devină uneori cam încâlcită, toată această istorioară despre extratereștri și comploturi nici pe departe surprinzătoare poate crea pasiuni, numai bune pentru aprofundări cu amicii înaintea unei sticle reci de bere.

#### Space may be the final frontier

Un efort de memorie pentru aducerea aminte a începutului din Halo s-ar potrivi de minune acum. Înaintea comandantului se aliniază o mână de

soldați aparent invulnerabili grație costumelor de protecție. În laboratoarele de cercetare Area 51 din Nevada mersul firesc al lucrurilor se întortochează rău de tot atunci când un virus transformă angajații în zombie, iar pușcașii noștri sunt trimiși ca o oportună carne de tun să mărească și ei numărul victimelor (de fapt, lor nu li se spune asta). Crede-mă pe cuvânt, jocul începe cât se poate de inspirat. Înaintezi cu sufletul la gură în compania colegilor, încercând să localizezi locul dinspre care vine gâfâitul mutanților. Asemănarea cu Republic Commando devine evidentă, cu observația că în Area 51 coechipierii nu pot fi controlați. Feeling-ul transmis de confruntările dintre monstri si fortele unite ale echipei tale și ale trupelor întâlnite pe drum este plăcut impresionant, dorești efectiv să mergi mai departe și să ajuți bieții oameni.

însă de ceea ce am întâlnit, să spunem, în Doom 3. De fapt, Area 51 pare a fi un Doom 3 mai cald, mai colorat și, permite-mi te rog, mai dulce. Adaug fără să ezit că jocul care face obiectul acestei prezentări mi-a plăcut considerabil mai mult decât ultima dovadă de bărbăție a lui John Carmack, datorită fun-ului, fără alte co-Area 51 (umilit din acest punct de vedere), pe de o parte, și Doom 3 sau Half-Life 2, pe de altă parte, este dată însă de finisare. Dacă nivelurile, inamicii, armele, tot, în jocul de la Midway este făcut la repezeală, fără ca oamenii să fi insistat asupra detaliilor, în cazul celorlalte două exemple se disting clar durata mai lungă acordată producției, numărul mai mare de designeri și, de ce nu, talentul deosebit al acestora. Nimic din ceea ce vezi în Area 51 nu poți spune că n-ai mai văzut deja în sute de alte jocuri orientate spre action/horror/science-fiction.

### But it's made in a Hollywood basement

Din nefericire, partenerii de killăreală îți mor pe capete, nu însă înainte de episodul culminant, când doi dintre ei se urcă la bordul unor turete devastatoare și, pitit în spatele unei baricade, rămâi gură-cască la aruncarea în vei controla tu însuti tunurile). De reatunci când sunt propulsate în aer de suflul exploziilor, similar celui din Pariah, si de care nu mă voi sătura vreodată. Rămâi singur-cuc înaintea valurilor de inamici, ghidat de un doctor care-ți transmite ordine prin intermediul unor display-uri dintr-un viitor îndepărtat. Unde mai pui că intervin și Illuminati (cine a spus că Deus Ex ar avea copyright pentru această facțiune?), iar, spre sfârșit, liderul extraterestrilor ascunsi în subsolurile facilitătilor de cercetare urzeste la rândul său noi intrigi. Personajul principal se trezește în rolul unui simplu pion manevrat după bunul plac al unor forțe care luptă fiecare pentru convingerile proprii (ua!).

Adevărul este că nu are de ales. Se întâmplă să contracteze virusul, de unde supunerea, chiar dacă însoțită de mârâituri, la comenzile celor dispuși să-l vindece în schimbul serviciilor sale. De aici încolo, jocul se lungește neverosimil de mult și ca valoare coboară mult sub experiența palpitantă a lucrului în echipă. La un moment dat, chiar te transformi în zombie și este bine totuși că nu durează prea mult, spun asta pentru că luminozitatea excesivă primită astfel este devastatoare pentru ochi. Avansarea în joc se realizează prin eliminarea adversarilor prea puțin variați și prin rezolvarea unor pseudopuzzle-uri, spre care te orientezi datorită unei săgeți de pe ecran. Area 51 este așadar linear prin definiție, știi tot timpul ce ai de făcut. Voi rămâne însă în minte cu un nivel cât de cât original, ironie la adresa supremației spațiale a Statelor Unite și chiar la adresa jocului însuși și cu incursiunea în baza high-tech a alienilor.



Proba #6 Ah, credeam că esti un zombie



Proba #4 Lovit între ochi

#### Third hand game

În mod ciudat, sunt disponibile doar două niveluri de dificultate, easy si medium, între care nu am distins



Proba #5 Dacă nici acuma nu crezi...

aproape nici o deosebire. Particularitatea inamicilor este că te pot câțiva pixeli de după un perete, ceea ce dovedește rigiditatea comportamentului lor și poate conduce uneori la dificultăți în a trece mai departe. Oricum nu poate fi vorba de probleme nici pentru un jucător de ocazie, cu toate că punctele de save prestabilite mai pot provoca neplăceri. Despre arme chiar nu merită spus mai mult decât că sunt inspirate din clasici, ocupă o parte considerabilă din ecran și se bălăngănesc atunci când te afli în mișcare. Cum se întâmplă cu shooter-ele portate de pe console, feeling-ul armelor este deosebit de slab, de parcă totul ar fi acoperit cu vată, senzație întărită și de sunetul lor înfundat.

Să nu uit de prestatia lui David Duchovny (aha, Dosarele X) în rolul soldatului nostru, domnul actor dând impresia că ar fi fost gata-gata să pice de somn înaintea microfonului. Aproape lipsit de orice licărire de tensiune interioară, pușcașul cu mutră de texan, adus parcă direct de pe un cal neîmblânzit, devine un amănunt semnificativ pentru acest joc.

Pentru a mă apropia de sfârșit, notez că Area 51 nu este nici un FPS de mâna întâi, nici un FPS de mâna a doua. Este un FPS de mâna a treia, cu mențiunea că mâna a treia nu se află după mâna a doua, ci între mâna întâi casă ar trebui să îl instaleze.

cronoX

Titlu	Area 51
Gen	FPS
Producător	Inevitable Entertainment
Distribuitor	Midway
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.area51-
	game.com



# Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

# Deschideți porțile minții!

Ceașca plină ochi cu cafea de o proveniență îndoielnică plutește la câțiva metri de mine. Se apropie încet si se agață de colțul biroului, răsturnând lichidul fierbinte pe pantalonii mei cei mai buni. Frige. Înjur în gând, dar reușesc să ignor durerea în timp ce tastele se mișcă libere și scriu articolul fără ajutorul degetelor mele. "Alo, pizzeria \*\*\*\*?" "..." "Alo, dom'şoara! Sunt tot eu!" "Nu! Nu din nou! Lasă-mă!!!" "Vreau doar așa: o pizza mare, cu de toate, ceva sos și..." "Nuuuu... Nuuuu. Nu mai supooooo...". La naiba, s-a dus și asta. E a treia persoană pe ziua de azi, după cei doi taximetriști de azi dimineață, care nu e în stare să preia o comandă direct din cap, fără nenorocitul ăla de telefon. Ce criterii or mai fi având și ăștia la angajare în ziua de azi...

#### Third Sight

Fiind vorba de un joc ce tratează din ce în ce mai popularul subiect al puterilor psihice, comparația cu Second Sight-ul prezentat acum câteva luni în revistă este inevitabilă. Și totuși, există câteva diferențe oarecum majore între cele două titluri. Față de sus-numitul Second Sight, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy este un action mult mai direct. Prin direct ar trebui să înțelegeți următoarele: bătăliile sunt mult mai numeroase, mai violente și mai dure. Practic, Psi-Ops este un action în care

ai posibilitatea să folosești și abilitățile speciale care fac haos în capul tău, pe când Second Sight se axa în special pe respectivele "puteri", folosind restul "arsenalului" ca o soluție secundară și de obicei numai pentru a scoate în evidență "puterile".

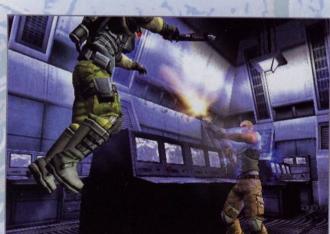
Abordarea din Psi-Ops mi s-a părut mult mai potrivită pentru un astfel de joc, tipurile de abilități și modul în care le folosești fiind și ele mai bine închegate în întreaga structură de action a jocului. Asta se vede în primul rând din faptul că puterile tale sunt mai reduse ca număr și sunt axate exclusiv pe partea ofensivă. Duse sunt vremurile "bune" ale Second Sight-ului, când te puteai bandaja singur dacă îți puneai mintea la contributie. Dusă este reîncărcarea automată a "puterilor" tale. Nu dom'le! Aici dacă te papă un glonte, trebuie să sapi după medi-kit-uri, iar dacă folosești ca bezmeticul telekinezia numai ca să rearanjezi mobilierul dintr-un nivel, va trebui să recurgi la "energia" inamicilor. Care energie, la fel ca și respectivii inamici, nu se lasă usor, ca hipioatele la Sighișoara. Nu tată, după ce îți impui punctul de vedere asupra inamicilor ("Eu sunt viu, voi sunteți morți" - who said that?), trebuie să extragi prețioasa încărcătură emoțională din dânșii. Sau dacă ești setos rău, trebuie să aplici metode mai complicate care necesită un inamic viu și multă grijă.

#### Ochiu' dracului!

Paradoxal, Second Sight-ul a primit două pagini, dar o notă mai mică decât Psi-Ops, care însă se lăfăiește pe o singură pagină de revistă. Viața este într-adevăr nedreaptă. Na, că v-am zis... Dacă v-a plăcut Second Sight și vreți ceva și mai bun, puneți mâna pe jocul de fâță. Nu vă așteptați însă la o revelație. Ele sunt rezervate eternului soldat fără memorie din genul acesta de jocuri. Satisfăcătoare, îți alungă plictiseala, dar nu reușesc să-ți spună de fapt nimic cu adevărat memorabil.

	■ Mitza
Titlu	Psi-Ops: The
2 y All	Mindgate Conspiracy
Gen	Action
Producător	Midway
Distribuitor	Zoo Digital
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.psio
F4 10 81	psgame.com

( S E0	国	1	X	-
DEMO IMAGINI	WALLPAPER	FILM	PATCH	MOD
Grafică	7/10			1
Sunet	6/10			
Gameplay	8/10			
Multiplayer	N/A		D.	
Storyline	5/10		_,	
Impresie 🃗	8/10	1		A



Nu e în aer pentru că așa vrea el...



Surpriză!!!

# **Panasonic**

**Aparat foto digital** Panasonic LZ2

Rezoluţie senzor 5Mp, rezoluţie imagini 2560x1920, obiectiv Lumix DC Vario, zoom optic 6x, digital 4x, facilitate Mega Burst Shoot (3fps), ecran LCD color 2,0", memorie incorporată, slot SD/MMC, înregistrare imagini video 30fps, interfaţă USB2.0, software inclus.



1.049,9 lei

10.499.000 rol 295.000 rol/lună 29.5 lei/lună

# **MICRODIA®**

MP3 Player 5-in-1 Microdia 256MB

MP3 Player, WMA Player, radio FM stereo, reportofon, USB disk, 5-mode-equalizer incorporat, autonomie 12 ore, afisaj LCD.



**299,9 lei** 

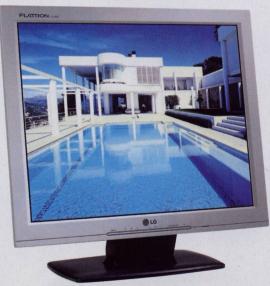
2.999.000 rol 84.000 rol/lună

8.4 lei/lună



Monitor LG L1715S Flatron 17" LCD

Rezoluție 1280x1024, timp de răspuns 16ms, contrast 550:1, luminozitate 250cd/m2, vizibilitate 160° orizontal / 160° vertical, TCO'99.



879,9 lei

8.799.000 rol 247.000 rol/lună **24,7 lei/lună** 



#### **Aparat foto digital Fuji E510**

Rezoluţie senzor 5.2Mp, rezoluţie imagini 2592x1944, zoom optic 3.2x, zoom digital 3.9x, formate JPEG, AVI, ecran LCD color 2.0", xD Card 16MB, programe to progra compatibil PictBridge, interfață USB.



699,9 lei

6.999.000 rol 197.000 rol/ună



#### **Unitate centrală Alpis Gamer**

Procesor AMD Sempron 3000+, placă de bază SiS748, memorie Apacer 512MB PC3200, HDD 80GB, placă video FX5200 128MB, combo DVD/CD-RW, FDD, sunet 6 canale, rețea, modem, tastatură multimedia, mouse optic, Linux.



1.4**99,9 lei** 

14.499.000 rol 422.000 rol/lună 422.000 rol/lună





# **Guild Wars**

# Primul concurent adevărat pentru World of Warcraft

Primul contact cu un MMO (massively multiplayer online, pentru profani) l-am avut chiar în prima zi petrecută între cei șase pereți ai redacției LEVEL. Atunci, un Koniec obsedat de Anarchy Online a reușit să mă tragă după el într-un univers fascinant și vast ce părea să-mi ofere posibilități nelimitate de petrecere a timpului, dar de care, în curând, aveam să mă despart. Una la mână, începuse să devină o obsesie, iar a doua la mână, când a plecat, Koniec al nostru a plecat cu tot cu cont. Freak! Ei,



Prima vizită într-o arenă, în beta test

iată că a trecut un an de atunci, câteva luni de la isteria provocată de World of Warcraf și câteva ore de la ultimul meu duș. Cu puțin timp înaintea lansării lui World of Warcraf, care timp de o lună avea să-l reducă pe Mitza la stadiul de legumă, s-a întâmplat ceva. S-a anunțat, cu surle și trâmbițe, lansarea beta testului de Guild Wars, un MMO lăudat din toate direcțiile, pe care (probabil că



Încă puțin și iese vinul

n-aveam altceva mai bun de făcut la momentul respectiv, altfel nu-mi explic de ce) l-am luat imediat la bani mărunți. Dumnezeule! Trei zile la rând n-am făcut nimic altceva decât să căsăpesc alături de Froggy (salut, Froggy! Îl știți pe Froggy...) o sumedenie de lighioane cu enșpe mii de picioare și colți, înfruptându-mă din sandvișuri și savurând cafele pe bandă rulantă. Că am slăbit trei kilograme, nu mai interesează pe nimeni. Important este că atmosfera de camaraderie, dacă pot să-i spun așa, ce mă însoțea de fiecare dată când plecam la ora trei dimineața să anihilez cine stie ce bestii alături de o mână de scrântiti asemenea mie si lui Froggy, bineînțeles, a fost și a rămas de neegalat. Din fericire pentru mine (nu de alta, dar începuse să îmi patineze un biscuite), beta test-ul avea să se încheie după aproape trei zile de nesomn. A urmat însă un nou week-end de test, dar în care am lăsat-o ceva mai moale, și preview-urile din fiecare miercuri ale lunii următoare, acestea din urmă destinate exclusiv gazetarilor interesați de fenomen. Normal că m-am băgat în seamă!

#### Primii paşi în Guild Wars

Nu mă întreba deocamdată de unde mi-a venit, pentru că îți explic imediat, dar Guild Wars este, după mintea mea, MMO-ul perfect din punct de vedere RPG-istic și nu numai. Jocul nu numai că te înghite într-o povestioară bună și te lasă să-ți faci de cap pe fondul unui gameplay neliniar, ci mai este și gratuit. Ce înseamnă asta? Înseamnă că nu vei fi nevoit să plătești decât în clipa-n care cumperi cele două CD-uri, Arena Net scutindu-te de plata lunară a unei taxe, spre deosebire de Blizzard, de exemplu, cu al său World of Warcraft, ce te taxează lunar cu încă 19 dolari bătuti în cuie. Sau ceva de genul... Bilă albă la capitolul economii bănești, dar o bilă mai puțin albă la capitolul storyline, universul Warcraft lăudându-se cu o istorie și un fir epic de neegalat prin comparație. Povestea eroului în ale cărui opinci îți vei îndesa nădragii începe în Ascalon City, tu fiind unul dintre cei multi aventurieri sositi cu muschii încordați să salvezi regatul de la pierzanie, acesta fiind amenințat de hoardele invadatoare ale Charr-ilor. Acestea sunt creaturi ce te trimit cu gândul la vârcolacii însetați de sânge, și



Căntă-mi, păpușe...

nu la o specie inteligentă de bipezi care ar putea pune în pericol un regat al oamenilor. În clipa intrării tale în Ascalon, Charr-ii bat însă deja la porțile împărăției, astfel că ești trimis imediat în întâmpinarea lor, să-i oprești cu orice pret. Din nefericire, aceștia sunt de neoprit, iar în curând regatul, care odinioară mustea de vegetatie si oameni ai câmpului fericiti că-si pot creste ceapa în pace, se transformă într-un peisaj dezolant, cu cetăți ce zac acum în ruine pe un tărâm pârjolit, lipsit de viață și de cea mai mică frântură de speranță. Dar speranța moare ultima, nu-i așa? lar tu o dată cu ea. O vreme vei continua, fără prea mare succes, să



Un Charr Stalker în exercitiul functiunii

încerci alungarea invadatorilor. În cele din urmă, copleșit de evenimente și fugărit de Charr-i, te vei vedea nevoit să cauți refugiu într-unul dintre regatele învecinate, odinioară dușmani de moarte ai Ascalon-ului. Punct și de la capăt. Povestea este interesantă, fără îndoială, însă nu vine cu nimic iesit din comun fată de concurentă, iar răsturnările de situatie nu te vor da pe spate. Marele avantaj pe care îl are

Guild Wars fată de rivalii săi, capitol la care de altfel excelează, este gameplay-ul, ce reusește să te țină cu ochii pironiti în monitor până la epuizare. Pauză de-o cafea.

#### Spune-mi cu ce te încalți ca să-ți spun cine ești

După alegerea unei clase și a unui tutorial relativ scurt ce te aiută să te familiarizezi cu abilitătile eroului și după ce ti se oferă sansa de a alege o a doua profesie, esti aruncat imediat în focul luptei. Nu înainte însă de a îndeplini câteva quest-uri, noii tăi mentori răsplătindu-te cu primul set de skill-uri, fără de care nu vei supravietui mai mult de câteva secunde în bătăliile ce vor urma. Necromancer/Ranger-ul ajutat de Kakamaka, pantera care o însoțește pretutindeni, s-a dovedit a fi, în cazul meu, o alegere fericită și deosebit de sexy. Nu vei putea duce la bun sfârsit de unul singur majoritatea quest-urilor, astfel că vei avea nevoie de aliati care să-ti usureze sarcina. Numărul aliatilor (fie ei NPC-uri fighter, ranger, healer și mag, fie jucători care au acelasi obiectiv) este initial de trei, iar mai târziu ti se oferă ocazia să străbați întinderi vaste în compania unui număr de maximum cinci personaje. Nimic deosebit până aici, până și clasele se aseamănă cu cele din WoW. Remarcabil este faptul că Guild Wars te face să simți că ești parte integrantă a poveștii, evitând să-l plictisească pe jucător cu misiuni repetitive, în care tot ce are de făcut este 📜



Frumos... Păcat că-s morti toti

💺 să dea cu bâta-n stânga și-n dreapta pentru a aduna câteva puncte de experiență și a crește cât mai repede în nivel. Relevantă în acest sens este chiar una dintre primele misiuni în care tu, alături de noii tăi camarazi, esti trimis să investighezi ce au de gând Charr-ii și să le afli poziția. După ce am avansat adânc în teritoriul controlat de ei, ce credeti că a trebuit să fac în clipa în care am dat nas în nas cu ei? Să fug mâncând pământul cu întreaga oaste a Charr-ilor suflându-mi în ceafă, pentru a raporta într-un timp cât mai scurt cu putință. Nici vorbă să mă pun cu

ditamai matahalele care m-ar fi curătat dintr-o singură lovitură. S-o fi văzut pe voluptoasa N/R2 Kemikal Haze umflându-se apoi în pene că ea a dat semnalul de alarmă! Nu știu însă cât de dese sunt astfel de momente în joc, pentru simplul motiv că nu am reușit săi ating încă "finalul", dar astfel de misiuni au darul de a alunga din monotonia ce-și poate face simțită prezența în economia jocului. De mentionat doar că un număr important de quest-uri implică traversarea unor întinderi mari, în acest caz existând șanse reale să colinzi aiurea timp de o oră și mai bine, și asta deoarece, uneori, harta nu indică exact destinația la care trebuie să ajungi. Probleme pot interveni însă și din alte motive, acestea ținând, în speță, de modul în care se comportă uneori NPC-urile ce te însoțesc. Nu de puține ori mi s-a

întâmplat să-i pierd pe drum, unii dintre ei înțepenind în fața câte unui zid sau a unui copăcel, obstacole care se pot dovedi, pentru ei, de netrecut. În astfel de momente (din fericire rare) trebuie să te întorci după nefericiți, să îi iei de aripioare și să le arăți cum să ocolească obstacolul. Misiunile pe care trebuie să le duci la îndeplinire sunt de două feluri. Avem, pe de o parte, misiunile cooperative ce țin

exclusiv de storyline, iar pe de altă parte quest-urile secundare, care aduc câteva puncte de experiență în plus. Spre deosebire de misiunile cooperative, mult mai complexe și care aduc minimum 1.000 de puncte și ceva în plus ca bonus, quest-urile secundare te ajută cu ceva mai puțin la capitolul experiență.

#### Am fost mic, acum sunt mare

Ca în orice RPG, o dată cu creșterea experienței, în timp va creste si eroul în nivel, care în Guild Wars este bătut în cuie la 20, dar va putea învăta noi skill-uri, fie că a trecut de acest prag, fie că nu. Partea neplăcută (sau poate nu) constă în faptul că nu poti folosi decât opt skill-uri pe parcursul unei misiuni, deși ai învățat cu zecile de-a lungul timpului. Cel mai năpăstuit este ranger-ul, animalul care îl însoțește, în eventualitatea în care acesta există, ținându-i ocupate cel putin două dintre cele opt sloturi, ceea ce îl lasă cu doar patru sau cinci skill-uri pe care să se bazeze. Cele mai mari probleme pe care le-am avut și le am în continuare țin de sistemul de crafting. Armura, de exemplu, nu te costă doar bani, ci și



Piei, drăcie!

materie primă (crafting materials), care de multe ori mi-a fost insuficientă pentru a cumpăra un skill sau a-mi face un upgrade. Iar materia primă e scumpă ca naiba la tarabă când ai nevoie de ea. Dacă e să o vinzi însă, te alegi cu doar câțiva bănuți în plus la portofel, lucru pe care vei fi nevoit să îl faci uneori pentru a mai elibera inventarul. Mărimea trăistuței poate crește, bineînteles, dar din nou, nevoia de bani te împinge în primă instanță să faci cu totul alte achizitii: o armă mai bună, de exemplu. Însă de multe ori oferta de pe piață este nesatisfăcătoare, așa că eu mi-am păstrat pentru o lungă perioadă de timp arma ce mi-a fost desemnată la crearea eroului. Nici vorbă să găsești ceva mai bun de-a lungul unei misiuni, decât extrem de rar. Există însă o mulțime de rune cu ajutorul cărora îți

poți îmbunătăți performanțele unor componente, cum ar fi armura sau armele, manevră ce aduce cu sine o grămadă de bonusuri. Fie că ne place sau nu, acestea sunt probleme cu care ne confruntăm în orice RPG, deci n-are nici un rost să ne smiorcăim și să ne ascundem după deget, mai ales că în Guild Wars accentul nu se pune pe elementele specifice clasicului RPG, ci pe...

#### PVP

Guild Wars (Războaiele dintre ghilde) este, în esență, un joc în sistem "player vs. player". Jocul celor de la nemaipomenit de bine la acest capitol, ci chiar reușește să se situeze în vârful piramidei MMO-urilor din acest punct de vedere. Acest "sistemul al ghildelor" reprezintă pentru mulți dintre pasionații genului principalul punct de atracție al jocului și singurul motiv pentru care l-ar achizitiona. În fond și la urma urmei, de ce nu? Mai ales că pentru a intra în arenele destinate exclusiv măcelurilor organizate între jucători, producătorul îți oferă șansa să pornești cu un erou de nivel 20, scutindu-te astfel de o grijă în plus. Bătăliile între ghilde se dau în arene special amenajate în care acestea, fie că au în componența lor coreeni pur sânge, fie jucători nord americani, luptă pentru supremație și favorurile zeilor. Membrii unei ghilde poartă însemne proprii, realizate chiar de ei și se pot reuni în interiorul unor așa-zise "guild halls". Momentan, în aceste competiții, din câte mi-au auzit urechile,



Victorie, oștenii mei!

supremația o dețin când ghildele nord americane, când cele coreene, în Europa neexistând, cel puțin la ora actuală, un turneu de asemenea anvergură. Din păcate, n-am avut ocazia să particip la o astfel de confruntare, pentru că membrii ghildei din care fac parte nu s-au arătat prea des în joc, astfel că m-am mulțumit cu bătălii de dimensiuni mai mici, atât ca durată, cât și ca număr de participanți. Si nu mi-a părut deloc rău că m-am antrenat în astfel de măceluri. De mentionat că înainte de a intra în arenă trebuie să te gândești bine ce fel de skill-uri alegi și să ții cont de profesiile fiecărui membru din party. Party-ul ăsta fie este alcătuit după criterii numai de joc știute (Competition Arenas), fie ți se dă ocazia să-i alegi pe cei alături de care vei lupta (Team Arenas) sau, de ce nu, să te lasi ales. În arene se pot întâlni echipe de câte patru jucători împotriva altor patru, în cazul victoriei echipa ta rămânând în arenă să lupte cu o echipă



Uuuu... Ce mă mănâncă!

nouă. Ultimii rămași în picioare merg mai departe. Iar dacă pare prea puțin, Guild Wars îți dă șansa să lupți alături de alți șapte jucători împotriva unor adversari de temut. Totuși, vei fi nevoit să te gândești de două ori înainte de a alege un membru al echipei: un călugăr (healer) în plus și o mână de războinici care stiu ce-i aia tactică se descurcă

Titlu	Guild Wars				
Gen	MMORPG				
Producător	Arena Net				
Distribuitor	NCSoft				
<b>Ofertant</b> TNT Games Tel. 021-324.09.80					
Procesor	PIII 800 MHz				
Memorie	500 MB RAM				
Accelerare 3D	minimum 32 MB				
ON-LINE	www.guildwars.com				
<b>S 6 A</b>	CXA				





Incursiune în mină

mult mai ușor decât o mână de începători care doar își încearcă norocul.

#### Un joc despre care vom mai auzi

Grafica din Guild Wars este pur și simplu magnifică, muzica excelentă, interfața complet costumizabilă, harta usor de folosit, iar quest-urile ce te poartă prin diversele zone din joc pot fi deosebit de provocatoare. Arena Net garantează, în cazul quest-ului principal, aproximativ 50 de ore de joacă, neluând în seamă PvP-ul care are toate sansele să te țină ani buni de-acum înainte. De asemenea, anunță că nu peste multă vreme va lansa primul expansion pentru acest prim capitol din odiseea Guild Wars. Eu unul, spre deosebire de un Froggy profund nemulțumit că în Guild Wars nu poate sări de pe pod sau traversa râul pe unde vrea mușchii lui, mă declar mulțumit. De ce să m-arunc eu de pe pod?





vezi ultimele videoclipuri de acţiune cu Jedi™ pe telefonul tău Orange

ia parte la al III-lea episod Star Wars™

intră în Orange World 7 pe wap





# N-G-1GE GEIMBE

La Haos în poartă, oare cine bate?

# The Roots: Gate of Chaos

Conform teoriei haosului, adaptată pentru televiziune, orice aglomerare haotică de personaje dubioase atrage după sine un năuc care, din diverse motive, tine morțiș să facă ordine și disciplină. Și cum ordinea nu poate fi obținută (și menținută) decât în lipsa haosului, individul nostru cară după el un ditamai paloșul. The Roots nu face excepție de la regulă și ne oferă ocazia unică în viață de a elimina toate elementele satanic-anarhice ce-si fac de cap prin Lorrath, un regat locuit de o comunitate pașnică de fermieri și mici întreprinzători. Ocazie de care, spre rușinea mea, am profitat doar ca urmare a lipsei unui vagon restaurant, unde aș fi putut să vin de hac unui grup recalcitrant de beri indisciplinate.

Aventura s-a dovedit însă foarte apro-

piată de ceea ce aș fi experimentat dacă Intercity-ul de zece și un sfert s-ar fi obosit să care și un vagon restaurant. La început, când am fost pus în fața celor cinci personaje care trebuie să scoată Lorrath-ul din văgăuna în care l-au cufundat ăia multi și răi, am crezut că văd cvintuplu. Pe urmă m-am prins că totuși e vorba de cinci personaje distincte (de mare ajutor mi-a fost și asemănarea izbitoare dintre The Roots si Diablo) și m-am bucurat. Mai apoi, când am văzut ce poate engine-ul ăla 3D care ar fi trebuit să-l deosebească de concurență (Requiem of Hell), m-am întristat la loc. Si trist am rămas și când m-am prins că pata aia neclară care învârte o sabie e de fapt paladinul meu poligonal, iar balonasele maronii care mă urmăresc sunt de fapt niște lupi hămesiți pe care aș putea să-i





trimit fără nici un efort în raiul caninelor dacă personajul meu ar reacționa puțin mai rapid la comenzi.

Si astfel, spre nemultumirea departamentului vânzări al micii companii Tannhauser, din depresia în care am fost aruncat de un motoraș grafic creat parcă de amatori n-au reușit să mă scoată nici cele câteva sute de piese de echipament răspândite prin Lorrath și nici celelalte mici plăceri specifice unui H&S cu care The Roots încearcă să ne scoată ochii. Asa că, în spiritul romanelor cavaleresti, vă recomand să stârpiți răul din rădăcină. Începând cu The Roots.

■ cioLAN

Producător	Tannhauser Gate
Distribuitor	Cenega
Calitate	****
Nokia N-Ga	ge oferită de NOKIA
România,	tel. 021-407.75.05

**UNDEND** 

# Mr. Driller: Drill Spirits

Pentru aceia dintre voi care nu stiu, Mr. Driller este, undeva, într-o altă emisferă a globului pământesc, un nume ce le sună cunoscut posesorilor de console PlayStation, Game Boy Color sau Dreamcast. Mr. Driller este de fapt un joc bazat pe puzzle-uri, asemănător (din nou) cu Tetris, dar care vine cu o serie de elemente noi ce îl fac să se remarce din multime. Asa cum reiese si din titlu, principala ocupație a jucătorului este... săpatul. Fiecare dintre cele șase personaje la care ai acces în joc are misiunea de a săpa cât mai adânc prin blocuri multicolore, manevra putând fi efectuată pe toate cele patru axe. Tot ce trebuie să

faci este să elimini toate blocurile pentru a atinge baza. Dacă ai norocul să elimini mai multe blocuri de aceeași culoare legate între ele, rezultatul este o reacție în lanţ ce le va elimina într-o

clipită, usurând astfel mult munca săpătorului. Pe măsură ce avansează, personajul are însă din ce în ce mai multă nevoie de aer, iar dacă nu adună capsulele cu aer ce se găsesc din loc în loc, are mari șanse să cadă în nesimțire. Cu cât aduni mai multe astfel de capsule, cu atât vei avea mai mult timp la dispoziție pentru a săpa. Dar aerul nu este singura grijă a eroului. Mai există diverse masinării, ce sapă încontinuu pe urmele lui pentru a-l elimina din scenă, și blocuri ce îl pot ucide dacă se prăbușesc peste el. Însă această amenințare poate fi ușor contracarată deoarece, pe măsură ce săpătorul de ocazie coboară din ce în ce mai adânc, datorită dual screen-ului jucătorul poate vedea mai bine felul în care sunt aranjate blocurile afișate pe ecranul superior și acționa în funcție de situație. Controlul este un alt capitol la care Drill Spirits se descurcă foarte bine, cu toate că m-am obișnuit ceva mai greu cu touch screen-ul. Din fericire, există și posibilitatea controlării eroului din tastele consolei. Mr. Driller: Drill Spirits se laudă

însă și cu moduri diverse de joc, ce îi sporesc semnificativ durata de viată: Mission Driller (ce ne permite să vizităm diverse locatii de pe glob pentru a mai da câte-o gaură), Pressure Driller (în care un Destroyer Drill se avântă pe urmele noastre pentru a ne elimina), Time Attack (o luptă contra-cronometru, unde atingerea unor elemente din decor poate cauza răsturnarea ecranului) și Driller Race, echivalentul multiplayer-ului (wireless, împotriva a maximum cinci adversari). Moduri de joc distractive, multiplayer antrenant și șase personaje, fiecare cu abilități unice, ce vă vor tine ocupați pentru o lungă perioadă de timp. Ce vreți mai mult?

	■ KiMC
Titlu	Mr. Driller: Drill Spirits
Producător	Namco
Distribuitor	Namco
Ofertant	TNT Games
	Tel. 021-324.09.80
Calitate	****
Consolă Ninter	ndo DS oferită de TNT

Games, tel. 021-324.09.80

urmărește—ţi ţinta luptă cu partea întunecată a Forței și joacă pe telefonul tău Orange ia parte la al III-lea episod Star Wars™

# **Banjo Pilot**

# Du-te, bă, și plimbă ursul!

O să vă spun cum am devenit ursar peste noapte. Se făcea că, în urma unei discutii aprinse cu stăpânirea, am fost trimis să plimb ursul. Întâmplător, singurul urs disponibil se numea Banjo și își făcea veacul, alături de prietenii lui sudiști, într-un cartridge frumos colorat care se odihnea aparent întâmplător lângă sticla de tuică bătrână primită în dar de la un cititor fidel. Am spus "aparent întâmplător", deoarece puțin mai târziu am realizat că singura locație unde poate fi găsit un joc cu nume de redneck este situată la exact cinci centimetri de un recipient plin ochi cu apă de foc.

În fine, revenind la sudistii nostri, vă pun o întrebare: ati auzit de Mario Kart? Jocul în care micul comunist mustăcios s-a plictisit de atâta alergătură și a decis să-si ia carnet? Ei bine, locuitorii universului Banjo-Kazooie i-au urmat îndeaproape

exemplul, doar că, vrând să fie mai cu mot, și-au luat cu toții brevet de pilot. Diferențele, în schimb, se opresc aici. Dacă ați jucat Mario Kart (sau orice alt joc de "curse" în care la volan se află personaje cunoscute din platform-urile clasice... Donkey Kong, Mario etc.), ati jucat și Banjo Pilot. Deci nu vă asteptati la cine stie ce inovatii sau la o libertate de mișcare mult mai mare. Chiar dacă bătălia se dă în văzduh și nu pe pământ, curbele trebuie privite din perspectiva unui conducător auto și nu a unui pilot cu mii de metri cubi de aer la dispoziție. Singurele momente în care avem senzația că suntem la manșa unui aparat de zbor și nu țintuiți la pământ într-un autovehicul sunt acelea în care trebuie să colectăm un power up situat strategic pe axa Z sau atunci când, printr-o mișcare dibace a degetelor, declanşăm o manevră evazivă pentru a scăpa de tirul unui urmăritor mult prea insistent.

În concluzie, avem de-a face cu un arcade simpatic care suferă de aceeași

problemă ca toate "rudele sale". Nu e un "must have", dar dacă achizitionarea lui nu reprezintă o gaură în bugetul familiei, n-ar strica să-l adăugați în CV-ul vostru de gamer... Măcar pentru multiplayer...

CIOLAN



**Producător** Rare Distribuitor THO Ofertant Best Distribution Tel. 021-345.55.05 \*\*\*\* Calitate

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii iunie La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Empire Earth II a fost câștigat de către Ciobanu Ioan Sebastian din Iasi. La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow a fost câștigat de către Nagy Ladislau Radu din Bihor. La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Lebit Ștefan din Tulcea a câștigat un Nomads Wireless Pack. La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Haiduc Ioan Nicolae din Sibiu și Bazgan Silviu din Iași au câștigat câte un DVD cu filmul Napoleon Dynamite.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redactie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



aduc muzica Pacha pentru prima dată în România!



# Devil May Cry 3

Şi Satana plânge...

Postați-vă în fața oglinzii și, cu o voce cavernoasă, repetați după mine... "Devăl... mei... Craaaai". Impresionant, eh? Încă o dată. Dacă printre voi se află vreo panseluță care își închipuie, chiar ascunde un joc despre iubirile neîmcirac de-al lui, îl rog să părăsească încăperea și să trimită pe adresa redacției toată colecția de filme din seria Harlequin pentru a fi arsă după ce, în prealabil, a fost pângărită în cadrul unui ritual satanic cu sacrificii omenești în timp real, dezvirginări pe ture și ceai negru chinezesc. Boon, acum că am rămas doar noi, sataniștii, suporterii Sony (și ai consolei lor drăcești) și fanii Matrics, anime, Besson și Woo, ne

putem așeza la o mică bârfă, cum le stă bine nelegiuiților...

#### În turn cu Duşmanu<sup>1</sup>

Principala întrebare pe care și-o poate pune un potențial cumpărător al lui DMC 3 e "bine, frate Sandore... da ce motiv ar avea Aghiuță să

plângă?". Pentru aceia dintre voi care s-au ferit de PS2 ca de holeră, toată seria Devil May Cry se învârte în jurul lui Dante și al frățiorului Vergil, fiii lui Sparda, un munte de demon care, în urma unei crize de conștiință, face ce face și întoarce armele împotriva armatelor demonice cotropitoare. Devil May Cry 3 îl surprinde pe Dante (înainte de evenimentele din DMC 1) în ciudata postură de tânăr patron al unei mici prăvălii, gata să intre în pâine. Din nefericire, planurile de îmbogătire înceată, dar sigură, îi sunt date peste cap de o mulțime înfuriată formată în marea ei parte din iobagi demonici înarmați cu furci satanice și coase necurate. Intriga poveștii nefericite a lui Dante (și a gamerului neîndemânatic) este reprezentată de apariția unui turn în vârful căruia așteaptă Vergil, frățiorul confuz al lui Dante. Cursul acțiunii odată stabilit, scopul lui Dante devine evident (kill the evil twin brother), iar noi suntem aruncați fără milă în lumea baletului marțial. Care se dovedește a fi mult mai nociv decât ruda lui mai pașnică unde suntem târâți de nevestele, prietenele sau mamele mult prea



iubitoare de cultură și/sau frumos.

ili ca bradul, cu pieptul proaspăt o sabie ascuțită ca un brici, tru face tot posibilul să pară In cutscene-ul introductiv, erva cum o mână de cosași ai



iadului își fac de lucru cu trupul fragil al lui Dante Legendaru'. Care, în ciuda multiplelor leziuni cauzate de coasele agricultorilor drăcești, se încăpățânează să rămână la fel de drept ca la început și cu un zâmbet șăgalnic pe față (deși e posibil ca eu să fi interpretat gresit o tăietură cauzată de lama unei coase). Ei bine, aici e rândul meu să vă spun "nu încercați asta nici măcar în joc, darămite în realitate", și ați face bine să mă ascultați. Dacă nu, riscați ca PS2-ul să nute, să vă spună "vedeti, băi, că Dante nu e ca în filme?". Nivelul de dificultate default (și default va rămâne pentru că nu prea aveți posibilitatea să-l setati la început) este ceea ce japonezii numeau "hard" în versiunile anterioare. lar ceea ce frații noștri de peste ocean numeau "hard" era un nivel de dificultate care putea fi deblocat doar după ce gamerul



Triplu axel sângeros

doritor de (mai) multă actiune termina jocul cel putin o dată. Deși categoric au un farmec aparte, atacurile sinucigase cu sabia goală în mână (așa cum le știm din filmele lui Nicolaescu) sunt absolut lipsite de orice aplicabiliate practică, iar singurul lor rezultat este o moarte prematură.



Totuși, treaba se schimbă radical când brațul care mânuiește paloșul sau pușcociul se consultă puțin cu "buretele" de la mansardă, iar degetele gamerului nu ignoră combo-urile defensive. În cele din urmă se va vedea că hoardele de inamici sunt cât de cât previzibile și, cu puțină răbdare și atenție, nu se vor mai dovedi la fel de problematice ca la început. Un ochi atent, dublat de zece degete rapide și o moleculă de răbdare vă vor ajuta să treceți cu bine peste carapacea dură a lui DMC 3 și, mai mult, după un timp le veti multumi că nu v-au lăsat să treceți cu vederea un joc excepțional din toate punctele de vedere. În plus, după un anumit timp veţi observa că absolut toate combo-urile au o logică în spatele lor, iar o dată ce ati deslusit mecanismul, vă veți mira de usurința cu care pot fi executate. Totul e să nu fiți

#### Fie dracul cât de mic, după luptă stă un pic

Engine-ul grafic realizat la mare artă, ajutat de un motion capture de cea mai înaltă calitate și susținut "moral" de o regie de zile mari și dezo coregrafie

> care l-ar face pe puțin din sprânceană, dau nastere unora dintre cele mai spectaculoase scene de actiune pe care le-ați văzut vreodată într-un joc, fie el destinat consolelor, fie bătrânului PC. Partea și mai frumoasă e că utilul nu a fost ignorat în favoarea plăcutului. Pe cât

de impresionante vi se vor părea mișcările lui Dante, pe atât de utile se vor dovedi în situațiile de criză...

Chiar dacă din tot ce v-am spus ați putea trage concluzia că DMC 3 ar fi doar o însiruire de lupte în care sorții sunt de partea "celorlalți", nu trebuie să vă lăsați păcăliți de imaginea de "dur" pe care joculetul o afișează cu fiecare ocazie. O căruță de cutscene-uri contribuie la închegarea unei povești plăcute, în ciuda clișeelor evidente și a tonelor de sânge. Mai mult, un număr cel puțin decent de situații în care veleitățile de explorator vă vor fi puse la încercare vor oferi un scurt răgaz de care ar trebui să profitați pentru a vă relaxa degetele obosite de atâta efort...

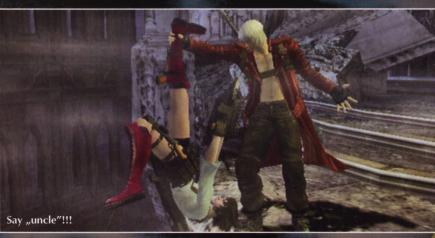
Nu mai rămâne nimic de spus decât că lacrimi vor curge cu siguranță. Si nu de bucurie. N-a zis nimeni că va fi ușor, ba chiar vă avertizez că va fi al naibii de greu. Veți fi umiliți. Veți

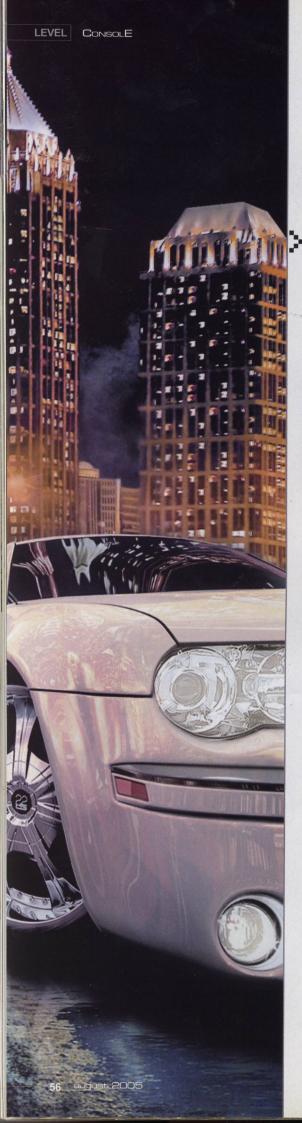
deveni animale si veti roade cablul de alimentare al PS2-ului de nervi. Asta în caz că nu v-a rămas vreun stick între dinti după ce ati consumat controlerul. lar acum că v-am speriat, faceți o listă cu lucrurile care merită asemenea sacrificiu si, când ati terminat, stergeti totul și treceți doar Devil May Cry 3...

■ cioLAN

Titlu	Devil May Cry 3
Producător	
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Calitate	****
Consolă P	S2 oferită de Best







# Midnight Club 3: DUB Edition

# Vitezomani de pretutindeni, vi s-a pregătit ceva!

Sunt sigur că nu foarte mulți dintre voi au habar că cei de la Rockstar, băieții care și-au făcut un nume și au strâns o avere de pe urma seriei Grand Theft Auto, se pricep și la altceva în afară de jocuri în care violența este ridicată la rang de artă. După un Midnight Club II ce a văzut lumina zilei în urmă cu aproape doi ani,



Pimp my ride! în stil DUB Edition

Rockstar se întoarce cu forțe proaspete și un aliat de nădejde: DUB, renumita revistă de tuning dedicată celor pentru care costumizarea dusă la extrem a mașinilor a devenit un mod de viață. Singurul lucru care a lipsit însă din primele două jocuri ale seriei a fost prezența mașinilor licențiate, însă cu Midnight Club 3: DUB Edition situația s-a schimbat. Rockstar Games, în colaborare cu DUB Magazine, ne oferă peste 60 de bestii licențiate, trei orașe complet deschise și un gameplay demențial ce ne trimite cu gândul la cursele nebune din Burnout 3: Takedown.

#### Cai putere și cafele

Mașinile din MC3 sunt împărțite în patru clase, dar pentru început una singură este accesibilă, și anume clasa D. Lexus-ul IS 300 s-a dovedit a fi, după mintea mea și la banii pe care îi aveam, o alegere pe care nu am regretat-o, accesul la clasa C fiind garantat doar după câștigarea unui număr însemnat de curse și a unei reputații solide. Evident că, în timp, cu ajutorul lui Dumnezeu, al răbdării și al nervilor de oțel, ajungi să deblochezi săgețile din clasele C, B, respectiv A. Astfel, garajul devine, pe măsură ce trece timpul, gazda unui întreg arsenal ce te invită să-l asmuți pe străzile

orașelor și să bagi groaza în pensionari. Limuzine, mașini de teren, adevărate tractoare pe patru roți și motociclete îti vor sta "cuminți" la dispoziție. Jucăriile astea nu-ți vor cădea pur și simplu în brațe, ci va trebui să le cumperi cu ajutorul banilor câștigați cu sudoarea frunții în turnee și împotriva altor sonati care ard de nerăbdare să măture asfaltul cu tine. Mașinile însă nu fac doi bani fără ajutorul unui motor mai performant, al unor suspensii mai bune sau al unor cauciucuri mai sănătoase. Pentru asta s-au inventat garajele din cele trei mari orașe (San Diego, Atlanta și Detroit), locurile în care îți vei cheltui averea până la ultimul cent, dacă vrei să storci și ultima picătură de performanță din vehiculele aflate în dotare. Asemenea garajului din Need for Speed: Underground 2, de exemplu, în MC3 avem diverse ateliere precum Performance



Nebuni de legat

Shop, Body Shop, Detail Shop si Paint Shop. Primul dintre ele este de departe cel mai important, deoarece este locul în care vei aduce constant îmbunătătiri performanțelor mașinilor, fiecare tip de upgrade fiind împărțit în trei niveluri. Ultimul nivel de upgrade va fi disponibil, evident, doar după ce ai progresat suficient de mult în carieră. Celelalte ateliere îți vor mânca, de asemenea, o groază de verzișori, ele oferindu-ți posibilitatea să transformi exteriorul mașinii după placul inimii: cu vopsele de diverse tipuri și culori, jante fițoase ce pot atinge dimensiuni de 26 inch, cauciucuri de diverse mărimi și multe altele. În MC3 poți să alegi până și culoarea jetului de nitro sau să modifici inscripția de pe plăcuța de înmatriculare. Se poate afirma

cu uşurință că NFS Underground 2 a rămas din punctul ăsta de vedere mult în urmă, MC3 oferind jucătorului posibilități aproape nelimitate de personalizare.

#### Nebunia vitezei

Viteza. Cu cât e mai mare, cu atât mai bine. Aceasta este rețeta pe care a urmat-o MC2 și pe care MC3 o respectă cu sfințenie. Cursele sunt extrem de intense, iar viteza nebună cu care vei



Cineva trebuie să-ți strice distracția!

străbate arterele orașelor nu te va lăsa să admiri peisajul sau să te scarpini în nas decât în modul Cruise. O curbă abordată aiurea când tu gonești cu 300 km/h cu nitro-ul vâjâind asurzitor din spate, și ai toate şansele să-ți faci praf mașina într-un zid. Fie că alergi din punctul A până în punctul B, fie că dai ture prin cartierele aglomerate ale orașelor, fiecare cursă în parte te solicită la maximum, MC3 punând la dispoziția amatorilor o varietate de curse extrem de mare. Majoritatea acestora te obligă să alergi cât mai repede de la un checkpoint la altul, pe un traseu bine stabilit, însă nu lipsesc cursele contra-cronometru sau cele cu un singur checkpoint, în care ești liber să alegi orice cale pentru a ajunge la destinație înaintea celorlalți. Un alt aspect ce creste adrenalina din sângele vitezomanilor este prezența mașinilor de poliție ce încearcă cu orice preț să te elimine din cursă, ținându-se scai de tine și întâmpinându-te, din loc în loc, cu

baraje. Polițiștii din MC3 sunt, fără îndoială, extrem de agresivi, dar nu sunt singurul motiv ce te poate trimite în brațele eșecului dintr-un foc. Nu, nu este vorba despre stâlpii sau copacii prin care treci ca prin brânză fără a-ti distruge mașina, ci despre participanții la trafic, care îți pot tăia avântul exact când ți-e lumea mai dragă. Dacă ai de gând să-ți vezi bolidul explodând, n-ai decât să te arunci cu el în prima benzinărie ce-ți iese în cale. Moduri în care să-ți faci praf masinuta găsesti la tot pasul, însă există soluții pentru a te strecura prin spațiile strâmte sau pentru a evita mai ușor participanții la trafic. Logic, te poți ajuta de o motocicletă, însă ce-ai zice dacă te-ai putea strecura cu mașina printr-un spațiu strâmt, rulând pe două roți? Ei bine, în MC3 astfel de cascadorii sunt la ordinea zilei. În sprijinul jucătorului mai vin și câteva manevre speciale, specifice unui joc arcade. Cea mai interesantă (și distractivă în acelasi timp) este Agro, o manevră specifică mașinilor de teren care, odată activată, transformă bolidul într-un veritabil plug ce mătură șoseaua. Mașinile din categoria muscle și motocicletele, în speță chopper-ele, nu stau nici ele prea rău la acest capitol, acestea mândrindu-se cu Roar, manevră ce are ca efect o undă de șoc ce împrăștie mașinile din imediata apropiere în toate cele patru zări. În final, bolizilor din categoria tuners le-a fost rezervată Zone, o manevră ce-ți permite să încetinești trecerea timpului și astfel să abordezi o



Cu prietenii la o plimbare





Regele asfaltului își arată mușchii. Eu, normal!

curbă strânsă cu mare ușurință sau să treci fără probleme printr-un baraj al poliției. În plus, pe lângă nitro-ul ce poate fi utilizat doar de câteva ori, ai din nou la dispoziție manevra "slip-stream-turbo", disponibilă în orice cursă. Tot ce ai de făcut este să te menții în spatele inamicului până când se încarcă așa-zisul "stream meter", moment în care, prin apăsarea unui buton, vei fi aruncat ca din pușcă cu nitro-ul fluierând din tevile de esapament.

#### Mostenirea Grand Theft Auto

Rockstar Games pare să-și fi făcut un obicei din a ne răsfăța cu spații imense deschise explorării și cu o coloană sonoră antrenantă, în care nume cunoscute ale muzicii își fac simțită prezența pentru a încinge atmosfera. Dacă GTA te invită să colinzi străzile a trei mari orașe, MC3 face același lucru, iar varietatea genurilor de muzică reușește să-l împace până și pe cel mai pretentios dintre noi: hip-hop, rap, rock, club; nume precum Sean Paul, Marilyn Manson și mulți alții, toți sunt acolo pentru a ne gâdila timpanele. Din punct de vedere vizual însă, MC3 nu se compară cu NFSU2, dar compensează prin controlul excelent și adrenalina ce atinge cote alarmante în clipa-n care te avânți ca un dement pe contrasens la peste 250 km/h. Fără alte baliverne, dacă ești pasionat de astfel de jocuri și ai făcut rost de un PS2, nu trebuie să ratezi Midnight Club 3: DUB Edition, o minunăție ce nu are voie să-ți lipsească de nici o culoare din colectie. Dacă nu, du-te la culcărică.

KIMO

Titlu	Midnight Club 3:
	DUB Edition
Producător	Rockstar
Distribuitor	Rockstar
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Calitate	****
Consolă P	S2 oferită de Best
Computers,	tel. 021-345.55.05



# Gainward PowerPack Ultra 3500 PCX

Dragii mei frați de suferință, cu profund regret vă anunț că la această oră nici cel mai bengos joculeț nu a reușit să bage cuie în roțile noului monopost Gainward. Dacă aruncăm o scurtă privire sub capotă, dăm de noul propulsor de la NVIDIA botezat de curând GeForce 7800 GTX. Această capodoperă inginerească a celor de la NVIDIA are o frecvență a ramdac-ului de 2 x 400 MHz și antrenează nu mai puțin de 24 de pipeline-uri, tehnologii ca Ultrashadow II, CineFX 4.0 și, nu în cele din urmă, Intellisample 4.0.

Pentru atingerea unor performanțe din ce în ce mai ridicate, cei de la Gainward au ales în acest caz câteva module de memorie DDR3 cu o latență de 1,6 ns, care totalizează 256 MB. Ca să vă faceți o idee, în 3D Mark'01cu această placă s-a obținut un scor de 30.701 cu un procesor AMD FX55 și de 8.488 în 3D Mark'05.

Fiind un model de vârf și construit cu cele mai performante materiale, rezultatele pot fi urmărite și pe ecrane ce suportă noul standard HDTV.

Pentru situațiile extreme, se poate apela la formula SLI, caz în care este neapărat necesar ca și placa de bază să suporte această formă de colaborare.

Pe locuri, fiti gata, START!!!



Denumire: PowerPack Ultra 3500 PCX

Gen: Viteză extremă

Producător: Gainward

Distribuitor: IT Direct

Telefon: 021-320.54.62

Preţ: 578 EURO (fără TVA)

Calitate:

# Snazzi DV.Bridge II

Acum, cea mai nouă modă pentru a-ți păstra amintirile este de a le pune pe CD-uri sau DVD-uri. Totuși, nu toată lumea poate să facă acest lucru. Cei care dispun de camere video de generație mai nouă pot transfera conținutul direct pe un PC prin intermediul unui port USB 2.0 sau FireWire. Ceilalti însă au nevoie de un astfel de dispozitiv ce convertește automat semnalul audio/ video analogic într-unul digital. Fiind vorba de un aparat care realizează și codarea informațiilor în timp real, necesarul hardware al PC-ului nu trebuie să fie de top. Datorită cablurilor ce însoțesc Snazzi DV.Bridge II, pot fi

conectate toate tipurile de camere sau video player-e, indiferent că funcționează în mod PAL sau NTSC. Pe una din părțile laterale există și câteva butoane, de unde se pot ajusta volumul, contrastul sau iluminarea secventelor video ce urmează a fi codate. Snazzi DV.Bridge II este compatibil cu o grămadă de aplicații de editare video neliniară, ceea ce înseamnă că anumite secvențe de pe unele pelicule pot fi tăiate sau prelucrate în funcție de dorința fiecăruia. De asemenea, procedeul este reversibil, așa că imaginile digitale pot fi convertite în unele analogice.



Denumire: DV.Bridge II

Gen: AV-DV şi DV-AV

Producător: Snazzi

Distribuitor: Multinet

Telefon: 0262-22.22.01

Pret: 1140 RON (cu TVA)

Calitate: 🚻 🔲 📅 📜

#### **AMD Games Edition**

Pentru a ieși în întâmpinarea viitoarelor serii de jocuri din ce în ce mai dificile, cei de la AMD au decis să lanseze pe piață un procesor special pentru acest segment. Este vorba de un nou Athlon 64, numit și FX 57, care va rula la o frecvență de 2,8 GHz. Din păcate pentru cei care au conturile puțin mai "limitate", acest procesor va

rămâne mult timp doar un vis frumos. Se preconizează că PC-urile ce vor include acest FX 57 vor trece lejer de bariera celor 2.000 de dolari.



## BitTorrent cu Opera

Producătorii
browser-ului Opera au
anunțat că vor include
într-una dintre versiunile
următoare ale acestei
aplicații și suport integrat
pentru BitTorrent.
Tehnologia BitTorrent oferă
utilizatorului posibilitatea
de a folosi la maximum
lățimea de bandă de care
acesta dispune. Acest
browser va fi disponibil atât

pentru sistemele cu Windows cât și pentru cele Linux și Mac OS.



# **LiteON 1693S**

Încă sunt foarte multi utilizatori de PC-uri care nu au acces la informatiile ce sunt oferite pe diverse DVD-uri. E timpul ca si la noi să înceapă să se miște ceva în acest sens. Dacă urmărim firul evenimentelor din acest sector. veştile sunt mai mult decât optimiste. lată de exemplu această unitate DVD de la LiteON, capabilă să citească și să scrie orice tip de DVD. Pe lângă formatele cu + si - existente, LiteON 1693S stie să se descurce foarte bine si cu discurile Dual Layer. Din păcate, prețul acestora este destul de piperat, însă ceea ce merită notat este faptul că unitățile optice LiteON își păstrează neștirbită imaginea în ceea ce privește calitatea citirii sau a scrierii discurilor. Putini sunt producătorii care au reușit să mențină un standard destul de ridicat al calității și să taie pe cât posibil din



siguranță face parte din această categorie.

#### Denumire: 1693S

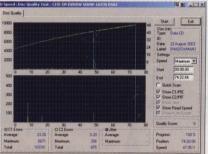
Gen: Scriem şi rescriem cu maximum 16x

Producător: LiteON

Distribuitor: Tornado Sistems

Telefon: 021-206.77.77

Preţ: 51 EURO (fără TVA)



# Raptor-Gaming M2

La fel ca orice profesionist din alte domenii, și la capitolul jocuri profesioniștii trebuie să lucreze cu lucruri de calitate. O astfel de "unealtă" profesională este produsă de către cei de la Raptor-Gaming: un maus foarte robust menit să ofere maximul de performanță. Modul de lucru cu acest maus este foarte special. În funcție de genul aplicațiilor, se poate regla exact rezoluția optică a acestuia. Prin apăsarea unui simplu buton, se poate crește numărul de dpi de la 400 la 2.400. Inovatia nu se încheie aici. Stim

foarte bine că modul de lucru diferă de la un utilizator la altul. Drept urmare, acest maus poate fi ajustat cu unele greutăți speciale, de ordinul zecilor de grame, pentru a atrage avantajul de partea voastră.

#### Denumire: M2

Gen: Alegerea gamerilor profesioniști

Producător: Raptor-Gaming

Distribuitor: pc-coolers.ro

Telefon: 021-323.99.49

Preț: 40 EURO (fără TVA)





#### O nouă tehnologie de la HP

Pentru că suntem în plin sezon estival si toată lumea bombardează pe toată lumea cu tone de fotografii, cei de la HP s-au gândit să lanseze pe piață noi imprimante cu jet de cerneală. Acestea vor îngloba o nouă tehnologie ce va permite ca imprimarea unei fotografii de 10 pe 14 cm să se realizeze în mai puțin de

14 secunde. Acest lucru va reduce puțin din calitatea fotografică, însă pentru cei care doresc o fotografie "instant" e o soluție avantajoasă.



#### .mobi în curând

Începând de anul viitor, toți doritorii de informații despre tehnologia mobilă vor avea la dispoziție domenii top-level de tip .mobi. ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) a aprobat această cerere din partea unui joint venture format din marile companii ce au ca obiect de activitate și tehnologiile mobile. În

acest fel se preconizează că numărul de utilizatori de Internet "mobil" va creste simtitor.



# Prestigio P200DVD-X

Întotdeauna mi-au plăcut la nebunie soluțiile de tipul 2 sau mai multe în 1. Dacă ai o grămadă de funcții sub același acoperiș, dispui de o grămadă de avantaje. Iată de exemplu acest TV de la Prestigio. Are un ecran LCD, o diagonală de 20 de inch, un timp de răspuns de 16 milisecunde, o rezoluție nativă de 800 cu 600 dpi și, nu în ultimul rând, un design excepțional. Până aici să zicem că e OK. Dar ce ați spune dacă, în afară de programele TV, am putea să urmărim și DVD-uri sau să ascultăm MP3-uri?

Grație DVD player-ului încorporat. vizionarea de filme chiar și în format DivX devine o joacă de copii. Adio cabluri întinse, adio spațiu insuficient. Totul este foarte compact și, cu ajutorul telecomenzii, se poate alege chiar și subtitrarea dorită.

Ca orice lucru care se respectă, și Prestigio P200DVD-X are mândria lui. Navigarea prin toate grămezile de funcții și setări ce se pot face la acest LCD TV ar fi o adevărată aventură dacă nu ar fi avut un meniu foarte sugestiv și bine pus la punct.



Denumire: P200DVD-X

Gen: TV cu DivX

Producător: Prestigio

Distribuitor: Asbis

Telefon: 021-233.38.41

Preţ: 1.000 USD (fără TVA)

# A4Tech Wireless 3D Stereo Headphones



În cazul de fată titlul este mai mult decât sugestiv. Ceea ce nu se știe este faptul că această pereche de căsti fără fir vă garantează cu adevărat libertatea de mișcare pe o distantă de maximum 100 de metri în câmp deschis. La bloc, printre betoane si uși de metal, am reusit

să mă distanțez cam 5-6 etaje de apartamentul personal. Calitatea audiției este destul de bună, în condițiile în care faceți o excepție de la un mic-mic zgomot de fond, probabil datorat anumitor interferențe ce influențează recepția radio. Căștile sunt alimentate de doi acumulatori de tip AAA, iar în momentul în care le poziționați stativul special, acumulatorii pot fi reîncărcați. Tot pe căști există și două butoane cu ajutorul cărora se poate regla volumul audiției, respectiv frecvența pe

care este transmis semnalul audio. Cui acestea vă puteți mișca prin locuință și asculta muzica favorită fără a-i deranja pe cei din jur.

■ BogdanS

Denumire: Wireless 3D Stereo Headphones

Gen: Stereo fără fir

Producător: A4Tech

**Distribuitor: Digimind Computer** 

Telefon: 021-326.22.22

Pret: 32 USD (fără TVA)

Calitate: 🚾 🔞 🔞

#### Gigabyte 3D Aurora



3D Aurora este o carcasă "professional edition" în viziunea celor de la Gigabyte. Aceasta este o carcasă foarte robustă, cu un design futurist și foarte ergonomică. Datorită modului în

care este construită, în interior se asigură un flux de aer foarte eficient. Pentru situatii mai periculoase, carcasa poate fi "încuiată" cu cheie, ceea ce împiedică accesul atât la partea frontală, cât și în interior.

Denumire: 3D Aurora

Gen: Fiecare cu... casa lui

Producător: Gigabyte

Ofertant: Distrib. Gigabyte Rom. Telefon: 031.100.19.99

Preț: 130 USD (fără TVA)



## AeroCool AeroBase



Dacă v-ați pus problema că nu ar exista maus pad pe

USB, v-ați înșelat. Noul model de pad de la AeroCool foloseste un port USB pentru a alimenta cele 11 beculețe albastre ce joacă frumos în 15 feluri sub minunatul pad. Acesta este special făcut pentru mausurile optice, iar dacă prin preajmă țineți și un telefon mobil, în momentul în care vă sună prietenii, veți fi atenționați și prin semnalele luminoase transmise de același maus pad.

Denumire: AeroBase

Gen: ... compatibil USB 2.0

Producător: AeroBase

Ofertant: extreme-computers.ro

Telefon: 021-233.11.63

Preț: 16 EURO (fără TVA)

Calitate:

#### Thrustmaster USB to Ethernet Adapter



Nu cred că e greu de înțeles ce face un astfel de

adaptor. Pentru cei care nu dispun de o placă de retea în propriul PC și doresc să dea rapid o joacă în rețea, acest adaptor poate fi o solutie. Totuși, cei de la Thrustmaster îl recomandă și pentru cei care dețin console PS2 sau Xbox și vor de asemenea să se "întâlnească" online.

Denumire: USB Ethernet Adapter Gen: Ne dăm cu PS2-ul pe net

Producător: Thrustmaster

Ofertant: Ubisoft Romania Telefon: 021.569.06.00

Preţ: 29 EURO (fără TVA)

#### Linksys WPS54GU2



Partajarea uneia sau a mai multor imprimante

într-o retea de calculatoare nu e o treabă foarte complicată. Totuși cu acest print server wireless de la Linksys, aveți posibilitatea de a integra mai multe imprimate fie că sunt pe port paralel, fie pe USB într-o rețea... Ethernet 10/ 100 sau wireless. Managementul print server-ului se poate face cu ajutorul utilitarului ce-l însoteste. printr-un browser de web sau prin SNMP.

Denumire: WPS54GU2

Gen: Prin server wireless

Producător: Linksys

Ofertant: Keystore.ro

Telefon: 021-212.73.40

Preţ: 165 USD (fără TVA)

Calitate:



# Imaginează-ți!

Cu sistemul Ultra Graphics bazat pe Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie HT proiectat pentru performanțe extraordinare în aplicații multimedia, îți vei depăși imaginația.



# **Ultra GRAPHICS**

Placă de bază:

Gigabyte 8l915P DuoPro Socket LGA775

chipset 915P

Cooler:

Titan

Procesor:

Intel® Pentium® 4 540 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 1 MB L2 Cache, FSB 800 MHz

512/400 MB

Memorie:

120 GB SATA

HDD: FDD:

3.5" NEC

Unitate optică:

DVD Rewritable 48x/32x/48x/16x PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB

Placă video:

onboard

Placă de sunet: Placă de rețea:

Carcasă:

onboard

ATX

Sistem de operare: Linux







# Cutiuțe muzicale autentice

Unii o consideră o artă, alții un mijloc de relaxare sau... o formă de exprimare. Indiferent de formă sau de model, ideea e că oriunde am fi și orice am face, ne place ca anumite sunete să ne mângâie simțurile, aaa... până la un punct. Ne place să spunem că toți suntem diferiți și că fiecare are personalitatea lui. De aceea există "n" genuri muzicale. Știu, unele cu greu pot fi catalogate ca "gen muzical", însă din moment ce există cel putin un admirator, ne conformăm. Din acest motiv sunt nenumărate mijloace de a ne face fericiți: posturi de televiziune, posturi de radio, fel de fel de aparate menite să ne însoțească pretutindeni și să ne asigure o anumită orice am face în fiecare milisecundă suntem bombardati de acest cuvânt... digital. Avantajele sunt enorme si din acest motiv lumea preferă să îl folosească. Revenind la oițele noastre... digitale, player-ele personale au și ele un scop. Probabil că oricâte miliarde de posturi de radio ar agitația noastră, încercăm totuși să ne păstrăm un ultim gram de independență. Acu' și noi, de ce să asteptăm să

ascultăm de o mie de ori si când vrem noi din memoria player-ului MP3? Aici apare nevoia de player-e personale. Şi cele mai economice, cel mai usor de folosit, cele mai "arătoase" si, de ce nu, cele mai râvnite chestii. Să ridice mâna sus cine nu îsi doreste măcar un player MP3! Eh, nici măcar nu are rost să că foarte multi dintre noi sunt în concedii, mai aproape sau mai departe de casă, e bine să vă strecurati printre player MP3. E cel mai comod mod de a vă lua cu voi o părticică din playlist-ul imens de pe PC-ul de acasă. La urma urmei, ce nu facem noi să avem

PS: Ca să nu mai zic de momentele extrem de plictisitoare în cazul unei călătorii cu mirificele noastre trenuri sau autocare.

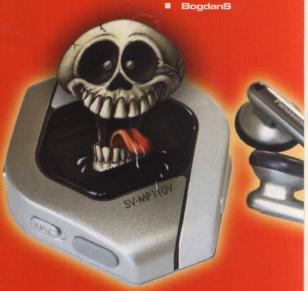
Afirmația lu' Dimmu

# Press <<Play>> to... Play

unui player MP3 nu e un lucru foarte simplu. Ba dimpotrivă. Pe cât de diverse sunt aceste "jucării", pe atât de diferiti suntem si noi. Fiecare percepe un sunet într-un alt mod. Unii dintre noi au o ureche mai ascutită, altii sunt afoni în adevăratul sens al cuvântului. Ei bine, acest test comparativ devine unul destul de subiectiv. Când lucrezi cu anumite valori sigure cum ar fi de exemplu FPS-urile la o placă video, îti poti construi o bază pe un teren foarte solid. Când vine vorba de punctat bazându-te doar pe instinct și pe o pereche variații. Totuși, ca o părere personală, tehnologia MP3-urilor a ajuns la un anumit apogeu. sunt foarte mici. Singurul lucru

care încă mai poate fi atacat e acea grăreche de căști sau căscuțe sau... cum vreți voi. Ele fac diferenta. De aceea, înainte de a achiziționa un astfel de produs, verificați și acest detaliu. Poate să fie o pereche de căști incredibile, să sune extraordinar, să fie făcute de cea mai tare firmă în domeniu, însă dacă nu "intră" ca lumea sau deranjează la ureche, s-a dus totul pe apa supus rularea unor sample-uri codate la bitrate-uri diferite (kbps) de 64, 128, 192, unele care au scos în evidentă frecventele joase și efectele de spațialitate. Redarea s-a făcut cu egalizatorul oprit, iar unde acesta care am apelat la o pereche de căsti mai două sample-uri au fost folosite pentru a obține o valoare a SNR-ului (Signal-tonoise ratio), iar cel de-al doilea pentru

doilea un ton, de asemenea generat, ce acoperă întreaga gamă de frecvențe, de la 10 Hz la 20 kHz. Rezultatele obtinute se regăsesc în cele ce urmează. Auditie



## iRiver N10

După părerea mea, N10 este unul dintre cele mai trendy MP3 player-e pe care le-am văzut pe piață. Cu siguranță că acele persoane care, printre altele, obișnuiesc să își asorteze îmbrăcămintea cu pantofii sau coafura cu telefonul mobil, vor fi foarte încântate de acest produs. Pe cât este de mic, pe atât e de încăpător. În cei 1.024 de MB ai loc să porți cu tine zeci de albume sau chiar sute de melodii. Apropo de purtat. Datorită unui căpăcel detașabil, N10 poate fi transformat dintr-un medalion electronic foarte elegant într-un player MP3 la fel de încăpător, dar poate fi ținut ceva mai discret. În afară de formatul MP3, iRiver N10 poate reda și fișiere audio în formate ca ASF sau WMA. Grație ecranului său OLED și sistemului său de navigare printre directoare, la un moment dat poți să găsești foarte rapid o melodie de care ți s-a făcut dor. Ca orice alt player care se respectă, egalizatorul (EQ) inclus poate face lucruri extraordinare în cazul unor melodii de o calitate audio mai scăzută. Ceea ce nu găsim la alte dispozitive de



acest gen sunt preset-urile audio Xtreme 3D și Xtreme EQ, care creează un efect audio deosebit.

Fiind un aparat atât de elegant, montarea chiar si a unei baterii de tip AAA ar dăuna destul de mult la capitolul volum. De aceea producătorii au inclus doar un acumulator ce poate fi încărcat doar prin intermediul portului USB. Din păcate, aceiași producători ne obligă ca la prima

conectare a acestui MP3 player la PC să fim nevoiți să instalăm și anumite driver-e, chiar dacă sistemul de operare este Windows 2000 sau XP. De asemenea, alimentarea cu continut audio se realizează numai prin intermediul unei aplicații ce însoteste acest produs.

> Nota LEVEL: 8,76 Ofertant: Skin Media Preț: 1.149 RON (cu TVA)

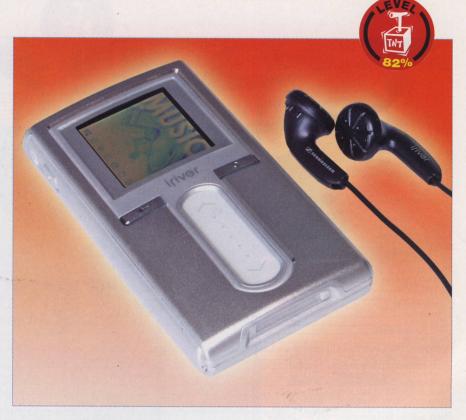
M.A.				00			
		a	1000				
					19/11		
LOC	1	2	30 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10				
Producător	iRiver	iRiver	Transcend	Creative	Teac		
Model	N10	iFP-799	T.sonic 610	MuVo V200	MP-200		
Ofertant	Skin Media	Skin Media	Maguay	Flamingo Computers	UltraPRO Computers/		
Telefon	021-316.82.00	021-316.82.00	021-210.38.33	021-222.50.41	Tape Computers 021-211.70.90		
			021210.30.33	021-222.50.41	021-326.49.57		
Pret [EURO] (fără TVA)	270	187	145	87	138		
Capacitate (MB)	1024	1024	1024	1024	1024		
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB		
Conectare directă	DA	NU	NU	DA	NU		
Cablu interfață	DA	DA	DA	NU	DA		
CD cu driver-e Încărcător la priză	DA	DA	DA	NU	DA		
Tip de alimentare	NU	NU	NU	NU	NU		
Tuner FM	Acumulator	Baterii	Acumulator	Baterii	Baterii		
Voice Recording	NU DA	DA	DA	DA	DA		
Suport Memory Card	NU	DA NU	DA	DA	DA		
Buton HOLD	NU	DA	NU	NU	NU		
Egalizator semnal	DA	DA	DA DA	DA	NU		
Functie SRS	DA	DA	NU	DA NU	DA		
Husă	NU	DA	DA	DA	NU DA		
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	DA		
Tip ecran	OLED	LCD	OLED	LCD	OLED		
Notă căști	9	8	8	8	8		
Notă butoane player	8	8	9	7	5		
Notă design	10	9	9	8	8		
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	7	7	6		
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	8	9	7	8	6		
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	8	8	7	8	7		
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	8	9	9	9	8		
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	7	8	7	7	6		
Notă audiție căști dotare song6 - THX Notă audiție căști dotare song7 - BASS	9	8	8	8	8		
Notă audiție căști dotare song/ - BASS Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	7	7	8	7		
Notă audiție căști performante song 1 - 64 kbps Notă audiție căști performante song 2 - 128 kbps	8	8	7	7	7		
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	9	9	8	8	8		
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	9	9	9	8	8		
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	9	9 7	9	8		
Notă audiție căști performante songo - Variabil	9	9	8	8	7		
Notă audiție căști performante song7 - BASS	9	9	8	8	7		
Valoare SNR	83,32	85.47	77.56	84,37	8		
Nota dotare	83	88	87,5	84,37	80,58 82,5		
Nota ergonomie	93	83	89	80	82,5		
Nota documentație	80	80	80	80	80		
Nota performanță	87,59	88.75	80,54	84,68	77,68		
Nota LEVEL	87,64	86,73	84,02	82,54	<b>79,71</b>		

1	9	10A	53	05	103
				100	
Y V:					
LOC		- 1-5-+	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	9	10
Producător	Bright	Panasonic	IG	Creative	TwinMOS
Model	MP663	SV-MP110V	MF-FE422FT	MuVo Slim	MMD318S
Ofertant	Ubisoft Romania	MediaGalaxy	LG Electronics România		Tornado Sistems
Telefon	021.569.06.00	021-322.88.44	021-233.24.91	021-222.50.41	021-206.77.77
Pret [EURO] (fără TVA)	119	164	122	104	76
Capacitate (MB)	1024	256	256	256	256
Conectare	USB	USB	USB		
Conectare directă	NU	NU		USB	USB
Cablu interfată	DA		NU	NU	NU
CD cu driver-e	DA	DA	DA	DA	DA
		DA	DA	DA	DA
ncărcător la priză Fip de alimentare	DA	NU	NU	NU	NU
	Acumulator	Baterii	Baterii	Acumulator	Acumulator
Funer FM	DA	DA	DA	DA	NU
/oice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	NU
galizator semnal	NU	DA	DA	DA	DA
uncție SRS	NU	NU	DA	NU	DA
Husă	NU	NU	DA	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	OLED	LCD	LCD	LCD	OLED
Notă căști	6	8	8	7	9
Notă butoane player	8	8	8	7	8
Notă design	9	9	8	8	9
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	6	8	8	7	9
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	6	8	8	8	8
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	6	9	8	8	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	6	8	8	9	9
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	6	8	7	7	9
Notă audiție căști dotare song6 - THX	8	9	8	8	0
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	5	6	9	8	7
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	8	7	7	8
Notă audiție căști performante song2 - 128 kpps	8	8	7	8	9
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	8	9	7	8	9
Notă audiție căști performante song - 192 kbps	8	9	8	9	9
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	9	7	8	8
Notă audiție căști performante songo - Variabii	9	9	8	8	
Notă audiție căști performante songo - I HA	8	8		9	0
/aloare SNR			8		9
	80,61	63,97	74,2	74,58	72,32
Nota dotare	80	45	50,5	48,5	42
lota ergonomie	79,5	83	81,5	76	91,5
Nota documentație	40	80	80	80	20
Nota performanță Nota LEVEL	77,69 <b>76,72</b>	82,46	79,56	81,81	78,48
		74.98	74.26	73.61	71,51

Mark Market Mark	1311			629	
A WAS					
LOC	11	12	13	14	15
Producător	Teac	Bright	Texas Player	Packard Bell	Genius
Model	MP-300	MP300	MT 819	AudioKev FM	MP3-DI
Ofertant	Flamingo Computers	Ubisoft Romania	Fit Distribution /	UltraPRÓ Computers/	UltraPRO Computers
Telefon	021-222.50.41	021.569.06.00	Ubisoft Romania 021-201.15.16 / 021.569.06.00	Tape Computers 021-211.70.90/ 021-326.49.57	021-211.70.90
Pret [EURO] (fără TVA)	105	99	58	105	99
Capacitate (MB)	256	1024	256	512	512
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	DA	NU	DA	NU
Cablu interfată	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA ·	DA	DA	DA	DA
Încărcător la priză	DA	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Baterii	Baterii	Baterii
Tuner FM	NU .	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	DA	DA	DA
Functie SRS	NU	NU	NU	NU	NU
Husă	DA	NU	NU	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Notă căști	7	3	7	7	6
Notă butoane player	5	6	6	7	4
Notă design	8	6	9	7	
Notă audiție căsti dotare song1 - 64 kbps	6	4	7		6
Notă audiție căști dotare song - 64 kbps Notă audiție căsti dotare song - 128 kbps	6	5	7	6	5
Notă audiție căști dotare song2 - 120 kbps	7	Δ Δ	6	6	6
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps		4		6	6 7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	8	7	6 7		
Notă audiție căști dotare song5 - VBK kops Notă audiție căști dotare song6 - THX	8	7		6	6
Notă audiție căști dotare song6 - 1 HX Notă audiție căști dotare song7 - BASS	7	-	0	3	7
		5	6		6
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	7		6	5	5
	8	8	8	7	6
	8	7	8	7	7
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps		8	8	8	8
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	6	8	6	6	7
Notă audiție căști performante song6 - THX	7	7	0	6	6
Notă audiție căști performante song7 - BASS	8	7	8	7	7
Valoare SNR	82,66	79,45	83,98	79,85	82,86
Nota dotare	42	85,5	44,5	61	56,5
Nota ergonomie	73	55,5	76	74,5	64,5
Nota documentație	80	40	60	40	20
Nota performanță	77,75	70,92	72,24	66,75	71,92
Nota LEVEL	69,52	68,43	67,02	66,20	64,38

## iRiver H10

Există o vorbă veche în popor care sună cam așa: prietenul la nevoie se cunoaște. Nimic nu este mai adevărat când vine vorba de modelul H10 de la iRiver. Fiind un model cu harddisk, capacitatea de stocare este de 5 GB. Mai mult decât suficienți pentru zeci de mii de fișiere audio și nu numai. H10 este susținut de un acumulator ce poate fi reîncărcat direct de la priză. În acest fel, portul USB este numai si numai al PC-ului. Din momentul în care ati conectat player-ul la computer, acesta este recunoscut automat în My Computer și puteți începe "încărcarea" cu orice tip de fișiere. Spre deosebire de alte player-e din aceeași branșă, acesta dispune și de un ecran LCD color destul de generos. În acest fel, navigarea printre meniuri sau printre sutele de fișiere devine mult mai practică. În afară de audiția fișierelor de tip MP3 și WMA, vă puteți pune la punct cu ultimele știri recepționate de la orice post de radio ce emite în bandă FM, iar dacă vă chinuiesc anumite idei, tot cu H10 vi se oferă posibilitatea de a le înregistra. Deși este suficient loc pentru



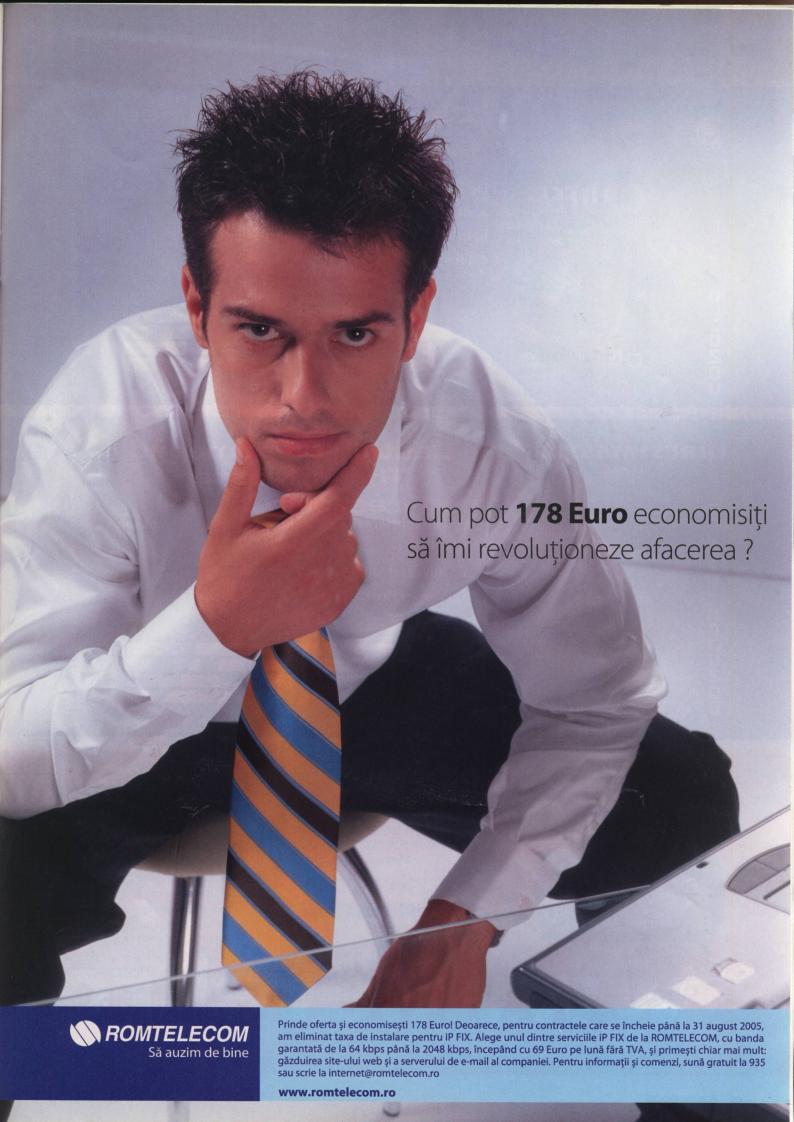
stocarea înregistrărilor, totuși producătorii au crezut de cuviință că este mai bine dacă acestea ar fi codate în format MP3 și stocate în directoare separate.

Uitându-mă per ansamblu la acest

produs, constat faptul că tronul playerelor Apple începe încet-încet să se "zgâlțăie".

> Nota LEVEL: 8,19 Ofertant: Skin Media Pret: 1.149 RON (cu TVA)

		A &	4
Mark the second	Con Con		9
			i.e.
YWY			
1	,		
LOC	1	2	3
Producător	iRiver	Teac	Transcend
Model	H10	MP-2000	Digital Album
Ofertant	Skin Media	UltraPRO Computers	Maguay Impex
Telefon	021-316.82.00	021-211.70.90	021-210.38.33
Pret [EURO] (fără TVA)	270	213	315
Capacitate (MB)	5120	5120	20480
Conectare	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA
CD cu driver-e Încărcător la priză	DA	DA	DA
Tip de alimentare	DA Acumulator	DA	DA
Tuner FM	DA	Acumulator NU	Acumulator
Voice Recording	DA	DA	NU NU
Suport Memory Card	NU	NU	DA
Buton HOLD	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	NU
Funcție SRS	DA	NU	NU
Husă	DA	DA	DA
Comenzi pe fir	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD
Notă căști	9	9	8
Notă butoane player	9	9	9
Notă design	9	9	8
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	8
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	8	9	8
Notă audiție căști dotare song - 192 kbps Notă audiție căști dotare song - 320 kbps	9	9 8	7
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	8	9	8 7
Notă audiție căști dotare song6 - THX	9	9	7
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	8	8	7
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	7	7
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps	9	9	8
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	9	9	8
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	9	8	8
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	8	8
Notă audiție căști performante song6 - THX	8	9	8
Notă audiție căști performante song7 - BASS	9	8	7
Valoare SNR	82,83	82,11	65,93
Nota dotare	57	45,5	71,5
Nota ergonomie Nota documentație	88,5	88,5	83
Nota documentație Nota performantă	80 88,75	60	60
Nota LEVEL	81,90	88,00 78,22	76,68
TOM ELTER	01/30	70,22	76,39





UBISOFT;

NCURS LEVEL SI

# Câștigă jocul Cold Fear

De cine este produs jocul The Bard's Tale?

- a. Bethesda
- b. InXile
- c. Obsidian

Nume, prenume			15	
Str.	Nr.	. Bl.	Sc.	Ap.
Localitate Localitate	Cod Cod	Jude	t The state of the	
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Bard's Tale din acest număr al revistei.

# **THRUSTMASTER**

CONCURS LEVEL ȘI



# Câștigă un gamepad Thrustmaster

Firestorm Digital
Ce studiouri de filme produc pelicula Peter Jackson's
King Kong?

- a. Universal Studios
- b. Warner Bros.
- c. MGM
- s.
- GM

Nume, prenume			
Str.	Nr. Bl.	Sc.	Ap.
Localitate Control of the Localitae Control of the Localitate Control of the Localitae Control of the	Cod Cod	Județ	
Telefon	e-mail	NO. OF STREET,	

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Peter Jackson's King Kong din acest număr al revistei

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communicatior

# www.level.ro

# **Nokia 6260**

Întotdeauna mi-a plăcut să fotografiez lucruri în fel și chip și în fel de fel de ipostaze. Sincer să fiu, cu acest Nokia 6260 am putut să fac mai multe. Datorită ecranului său rotativ, meseria de pozar cu telefon devine o joacă de copii. 6260 nu este însă o jucărie. Ba dimpotrivă, el face parte din categoria telefoanelor "deștepte", ce pun la dispoziția utilizatorului o grămadă de funcții care mai de care mai utile. Ecranul său mare poate fi extrem de folositor când operati în agenda cu numere de telefon sau vă puneți un reminder pe o dată din calendarul inclus. Teoretic, numărul de rington-uri ce pot fi operate pe acest telefon este foarte mare. Totul depinde de capacitatea cardului de memorie RS-

MMC pe care îl atasati. La achizitionare, telefonul dispune de un card de 32 de MB, însă dacă doriți să îl folosiți și pe post de MP3 player, vă puteți achiziționa unul mai generos. Dacă nici MP3-urile sau radioul inclus nu vă sunt îndeajuns, băgați-vă la un campionat de Bounce

#### CARACTERISTICI:

Dimensiune: 102 x 49 x 23 mm Greutate: 125 g Display: TFT - 65.000 culori Rezoluție Display: 176 x 208 pixeli Tip acumulator: Standard Li-Ion 760 mAh

Stand-by: până la 144 de ore Talk time: maxim 4 ore Ofertant: vezi www.nokia.ro



CardDeck sau Snake EX. Prin intermediul portului infraroșu vă puteți juca "în rețea" cu alti colegi "de suferintă".





# Motorola E895

Printre modelele ce vor fi lansate în această vară de către cei de la Motorola se numără și E895. Sub bine cunoscutul slogan "HelloMoto", acest terminal GSM pare a fi suportat o grămadă de operații estetice. Spre deosebire de modelele precedente, E895 pare mult mai aspectuos, mai rotunjit. Totusi, spiritul celor de la Motorola rămâne neschimbat. Nesfârșita listă de funcții și opțiuni pe care le include acest telefon tinde să ofere utilizatorului exact ce are nevoie la momentul oportun. Capul de listă este camera foto de 1.1 megapixeli cu mini flash, urmată de Bluetooth, player-ul MP3 si MPEG4, Wap 2.0, browser-ul HTML și chiar de un port USB. Toate acestea sunt posibile datorită unui procesor xScale de la Intel, îndrumat de un sistem de operare foarte asemănător Linux-ului. Memoria inclusă este de 10 MB, însă ea poate fi extinsă prin intermediul slot-ului T-Flash.

#### CARACTERISTICI:

Dimensiune: 93 x 51 x 23 mm Greutate: TFT - 256.000 culori Display1,2: Rezoluții 1,2: 240 x 320, 128 x 108 pixeli Standard Li-Ion Tip acumulator: 1000 mAh

Stand-by: până la 250 de ore Talk time: maxim 4 ore

# Samsung Z130

De curând lansat și pe meleagurile noastre, modelul Z130 de la Samsung este cu adevărat util și în momentul în care doriți să vizionați anumite clipuri video. Prin rotirea ecranului său, putem ocupa întreaga suprafață cu respectivele imagini. Camera inclusă are un senzor de 1 megapixel, obținându-se fotografii la rezoluții de maxim 1.152 x 864 de pixeli. Cu ajutorul blitului inclus, pozele nocturne nu vor mai fi la fel de întunecate ca până acum. Dintre cele mai interesante lucruri de care dispune Z130 putem enumera player-ul de fișiere MP3, AAC și MPEG, portul USB

și organizer-ul. Address book-ul poate stoca până la 1.000 de persoane, cu tot cu o fotografie a acestora.

#### **CARACTERISTICI:**

Dimensiune: 112 x 46 x 22 mm Greutate: Display: TFT - 250.000 culori Rezoluție Display: 176 x 220 pixeli Standard Li-Ion Tip acumulator: 100 mAh Stand-by: până la 308 de ore Talk time: maxim 4 ore

■ BogdanS



CONCURS LEVEL

CONCURS LEVEL ȘI

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,



# Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Saw – Puzzle mortal

În ce an a apărut filmul Saw?

a. 2000

b. 2004

c. 2005

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Saw din acest număr al revistei.

# PCCD BATTLEFIELD

# Câștigă jocul Battlefield 2

Care dintre următoarele facțiuni nu apare în Battlefield 2?

a. SWAT

b. MECS

c. Republic of China

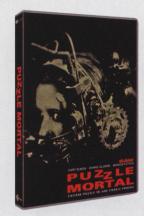
Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Battlefield 2 din acest număr al revistei.

# www.level.ro

# Puzzle mortal Saw

Încă de la prima secvență a filmului, ești în mijlocul acțiunii: doi bărbați se trezesc legați cu lanțuri de un perete. Nu stiu decât că unul dintre ei trebuie să-l ucidă pe celălalt în opt ore, sau amândoi vor muri. Este un film intens, foarte complex, cu o intrigă năucitoare și cu un final-surpriză care a socat publicul la ceremonia de lansare. Puzzle mortal are o perspectivă unică, viscerală, asupra ororii umane. Totul se dezvăluie din punctul de vedere al victimelor, nu din cel al poliției, așa cum ești obișnuit.

Fiecare victimă din Puzzle mortal este confruntată cu o alegere imposibilă, într-un joc terifiant al supravieţuirii, și trebuie să lupte pentru a-și recăpăta viața



sau să moară încercând...Toate aceste jocuri, concepute de un criminal cunoscut drept Labirintul, fac ca Puzzle mortal să se ridice mult deasupra filmelor de acest gen, mulțumită atmosferei macabre care generează un acut sentiment de groază.

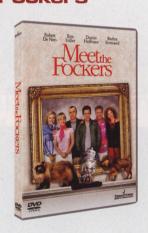
An: 2004 Gen: Horror

Distribuție: Cary Elwes, Danny Glover, Monica Potter

Regie: James Wan Suport: VHS, DVD Compania: NEW FILMS

# Doi cuscri de coşmar Meet the Fockers

Fostul agent CIA, Jack
Byrnes, îi dă lui Gaylord Focker
binecuvântarea pentru a o lua
de nevastă pe fiica sa. Acum,
Jack are o nouă misiune: să-i
cunoască părinții, pe domnul și
doamna Focker. Ce fel de
oameni sunt în stare să-și boteze
copilul Gaylord Focker? Stați pe
recepție și veți afla, în cea de-a
doua parte a celebrei saga de
familie. Meet the Parents.



An: 2004 Gen: Comedie

Distribuție: Robert De Niro, Ben Stiller, Blythe Danner,

Barbra Streisand, Alanna Ubach,

Teri Polo, Dustin Hoffman

Regie: Jay Roach Suport: VHS, DVD

Compania: DREAMWORKS PICTURES

# Un vârcolac american la Londra An American Werewolf in London

David Kessler (David Naughton) și Jack (Griffin Dunne), doi aventurieri americani, pleacă într-o călătorie de trei luni în Europa. Odată ajunși în partea rurală și dezolantă a Angliei, localnicii le dau sfaturi sumbre si înfricosătoare: "Nu vă abateți din drum", "Feriți-vă de mlaștină" și "Feriți-vă de lună". Băieții se afundă în întuneric și aud un urlet înfiorător de peste ținutul mlăștinos, fără să știe că sunt urmăriți de o creatură mitică, însetată de sânge. Cei care sunt omorâți de acest monstru se transformă în vârcolaci, sortiți fiind să bântuie



pământul pentru totdeauna, iar cei care scapă cu viață au însă parte de un alt destin...

Ferește-te de lună!

An: 1981 Gen: Horror

Distribuție: David Naughton, Jenny Agutter, Griffin Dunne

Regia: John Landis Suport: DVD

Compania: UNIVERSAL PICTURES

# Echipa America: Jandarmul mondial Team America: World Police

De la realizatorii succesului South Park, acest film este fără doar și poate o comedie plină de aventuri. Echipa America, o echipă de jandarmi care se ocupă cu menținerea stabilității globale, trebuie să se infiltreze într-o bandă de teroriști, pentru a salva omenirea. Spottswoode, Chris, Sarah, Joe, Lisa și Gary vor traversa lumea în lung și-n lat pentru a-și îndeplini misiunea.

Cei doi regizori, Trey Parker și Matt Stone, au creat unele dintre cele mai inovatoare personaje ale culturii pop



moderne, însă este pentru prima oară când aceștia folosesc păpuși, pentru producția de față.

An: 2004 Gen: Comedie

Distribuție: (voci) Tim Robbins, Sean Penn, George

Clooney, Matt Damon, Alec Baldwin

Telefon: 021-203.96.69

Regie: Trey Parker, Matt Stone

Suport: VHS, DVD

Compania: PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.



Spune-mi și mie ce vezi. Imagine trimisă de Black Jack.



Mă, voi vă prefaceți. Imagine primită de la Elena Popa.



Lăsați hora și treceți la joc. Imagine trimisă de <<\$\$aADaMM>> (REBORNED)



E ultima tură când te mai car. Imagine trimisă de Alex.



White man can't jump? Imagine primită de la T Mac.



Nimic nu-i oprește. Imagine primită de la Speedy.



După ce că-i spooky, mai și levitează. Imagine trimisă de Mihai Banc.

# Câștigătorul din acest număr este Alex.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



## De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună, Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îți aduce acum 3 abonamente mai ușor de plătit și de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în rețelele Romtelecom și RDS.Tel.

Mai multe detalii te aşteaptă pe www.rdslink.ro.

Grăbește-te: în iulie și august instalarea e gratuită!



100% internet 0% taxe telefonice rds.LINK www.rdslink.ro

Bucureşti 031.400.4600 0341.400.414

Sibin 0369.400.414

Braşov 0368.400.414

Rm. Vâlcea 0350.400.414

Tg. Jiu 0353.400.414 laşi 0332.400.414

Tg. Mureş 0365.400.414

Baia Mare 0362.400.414

Vaslui 0335.400.414 Oradea 0359.400.414 Arad

0357.400.414 Craiova 0351.400.414

Timişoara 0356.400.414

Slatina 0349.400.414 Satu Mare 0361.400.414

Lugoj 0356.400.414 Hunedoar

0354.400.414

Piteşti 0348.400.414

0347.400.414

### WW.

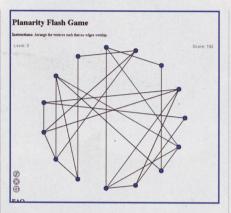
#### Optimus Keyboard

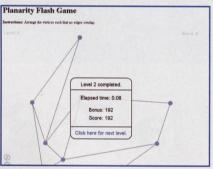
#### www.artlebedev.com/portfolio/ optimus

Într-una dintre serile trecute am dat din întâmplare peste site-ul rușilor de la Art Lebedev, cea mai mare companie de design industrial de la ei. Ei bine, la băieții ăștia am găsit cea mai genială și demențială tastatură posibilă. Este vorba de o tastatură ale cărei taste vor avea fiecare display-ul său, folosind tehnologia OLED. Minunăția asta arată absolut fantastic, iar în momentul în care o să fie disponibilă (deocamdată este doar în stadiul de proiect), o să îmi cumpăr una. Weeee!!!









#### **Planarity** home.cwru.edu/~jnt5/Planarity

Un joc pentru cei care se "descurcă". Heh. Am făcut o glumă! Serios vorbind, dacă ești genul de om care descurcă ghemul de sfoară cu plăcere, atunci jocul ăsta este pentru tine. Pentru mine, cu siguranță nu. Sunt genul de om care preferă foarfecele.

#### The Scratchpad

#### web.okaygo.co.uk/apps/ scratchpad/flashcom

Te-ai plictisit de irc și ai vrea să îți urmezi niste chemări ceva mai artistice? Zi da și atunci site-ul ăsta este pentru tine. O planșă de desen virtuală pe care te bați în carioci la fel de virtuale cu alți amatori deloc virtuali. Rezultatul poate fi unul foarte plăcut sau, dacă dai peste cine nu trebuie, asemănător cu experiența irc.





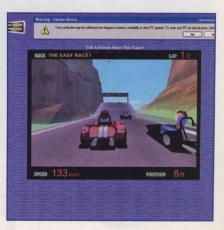
#### Rich Racer

#### www.freeonlinegames.com/play/ 1563.html

Un simplu joc de curse pentru browser-ul tău de Internet. Mare brânză! Sunt atâtea... Da, dar nici unul nu arată chiar în halul ăsta de bine. Cu toate că dispune de un singur traseu (dar de mai multe niveluri de dificultate), joculețul de față este unul dintre cele mai arătoase din categoria "web-based". Calc-o!

■ Mitza



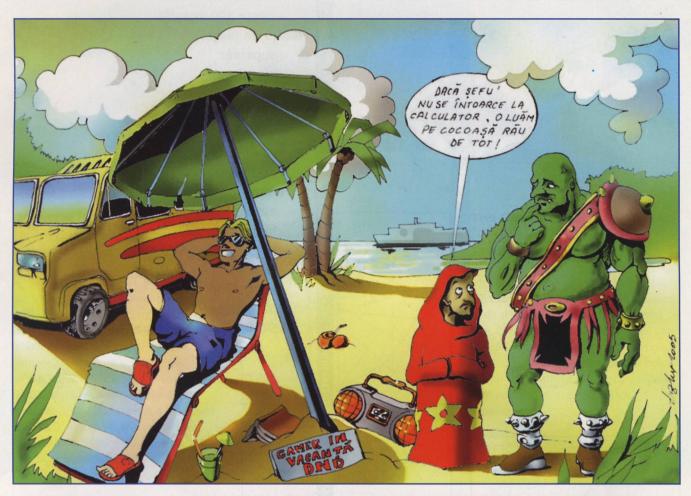


## În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- · high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- •84 de pagini cu numai 35.000 lei

VITOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

AUTOSHOW



## Vacanță de gamer



Era o zi foarte "umedă de vară"... apa aproape ajungea la Unde sunt fetele, fustitele, bluzițele decoltate? Cum răspunsul la aceste întrebări se găsește

numai în calculatoarele redacției și mai puțin pe străzile Brașovului, redactorii LEVEL au hotărât să își mute sediul undeva, la mare. Țeapă! Și la mare situația se prezenta la fel. După câteva sedințe, discuții cu sefii și cu cine mai era în măsură să îi ajute să se mute cu munca pe undeva prin Noua Zeelandă, primind iar și iar același deprimant răspuns negativ, oamenii

și-au luat lumea în cap. S-au autoexilat, au părăsit țara, deci avem nevoie de redactori noi. Așa că tema pentru luna viitoare va fi una mai mult practică: unde s-au dus ăștia și mai ales trebuie să aflați (asta e foarte important ) cât e o conexiune adsl pe acolo. Nu, pe bune, acum... tema e să vorbiți despre revista de jocuri ideală (dar nu ne supărăm dacă dați și de urma fugarilor). Dacă ați avea bani cu toptanul și populația de gameri ar avea și ea bani la fel de mulți ca să cumpere o revistă oricât de scumpă vă imaginați voi, cum ar fi? Si nu mă luați cu review, preview and stuff like that, că am auzit și eu de așa ceva... veniți și voi cu ceva original... și scump. Ah, și nu în ultimul rând, aș vrea să vă aduc aminte că în loc de "sh", "tz" și altele, puteți folosi niște taste care fac să apară ca prin minune pe ecran semne de genul "ş" sau "ț" sau chiar "ă" sau "î". Aștept e-mail-uri pe noua adresă a chatroom-ului (care era să îsi schimbe numele în ceva cu mult mai putin delicat și asezat de când am început eu să scriu, dar pe care nu mi-a fost îngăduit să îl dezvălui... încă): chatroom@level.ro

■ Akasha

#### Huțuleac Andrei

"Dragă DOMNULE LEVEL, în sfârșit m-am hotărât să îți scriu (nici mie nu-mi vine să

cred). Poate că te întrebi ce m-a apucat să îți scriu tocmai acum... Dacă nu te întrebi, oricum am să îți spun... Îți scriu pentru că tocmai am aflat că am intrat la liceul la care voiam (am dat capacitatea) și imediata răsplată a fost să mi se cumpere un calculator nou-nouț! Până acum nu am avut decât un PII de 400 MHz, fapt care m-a împiedicat să mă bucur de minunățiile de prin jocuri... ASSSAAAAAAAAAAAA, după această introducere scolărească, să trecem la subiect: în vara asta, eu și familia (mama, tata, bunica, bunicul, cătelul, hamsterul... etc.) mergem în Italia CU CORTUL! Nu o să fie aiurea decât în momentele când o să-mi aduc aminte de GTA (eu, care până acum nu mai văzusem grafica 3D) și de alte jocuri frumoase pe care tocmai le-am descoperit. Totuși, domnule LEVEL, nu pot să uit de vechiul calculator la care jucam doar jocuri de aventură de care sunt propriu-zis îndrăgostit!!!!!! Ce mai! SUPER JOCURI: Broken Sword, Syberia, Monkey Island, chiar și rău-famatul Runaway: A Road Adventure! Cam aşa stă

treaba, domnule LEVEL, cu vacanța și cu jocurile... ce să-i facem, mergem înainte, că înapoi NU SE POATE! Hai că mă duc să joc ceva...:)))))"

#### LG

"A venit vacanța. Parcă ieri stăteam în banca mea încercând să copiez la lucrarea de la info. Daaa, ce vremuri erau! Însă nu-mi fac prea mari griji, mai am un an. Acum principala mea grijă o constituie timpul liber pe care îl am. Cum să îl împart, ce să fac cu el, cu ce să îl ocup? M-am gândit că, așa, de început, o mică rețea nu ar strica. Un counter, puțin Diablo 2, o mică strategie. Chiar dacă m-am disperat în timpul anului cu toate acestea, acum, cu vacanta și cu prietenii, e altceva. Și ca să terminăm cu bine privarea noastră de libertate pentru câteva zile bune, după ore multe de somn, ne îmbarcăm fiecare într-o mașină și hop la un grătărel: un mic, o bere (sau mai multe), o țigară (pentru cine se simte) și mult, mult aer curat. Cam așa au trecut, să zicem, două săptămâni (cam mult!!). Ce să facem în continuare? Păi, cum creierașele noastre erau pline de gloanțe, paladini, vrăji, puteri speciale, am hotărât să lăsăm computerele în pace. Nu de alta, dar nu merită să pierdem o bună distracție din cauza unor jocuri. Fie ele cât de interesante (apropo, care e expert în seria Broken Sword, să-mi scrie; n-am dormit nopți încercând să rezolv un puzzle, pe care încă nu l-am deslusit), aceste jocuri nu ne mentin în viată. Putem să revenim la ele oricând, însă vremea nu se face frumoasă pentru noi, apa mării nu rămâne caldă tot timpul anului. Așa că un mic sfat din partea mea este să nu irosiți un prilej de a vă distra. Nu merită! Acestea fiind spuse, îmi iau desaga (valiza) și la mare cu mine. Pentru cât timp? Pentru cât se poate!"

#### **KillerCoy**

"What's up LEVEL? După șapte ani de tăcere vă scriu și eu pentru prima dată (ca idee, nu am șapte ani, ci 16). Cât timp rezist fără jocuri? Ecuația matematică a persoanei mele fără calculator este: Eu-PC = manifestare tip Postal 2 pentru tot orașul în care mă aflu => Timp alocat fără calculator = ?. În plus, nu cred că există un gamer înrăit care să reziste mai mult de șapte



Ce păcat că aici e interzis campatul

zile fără jocuri. De exemplu, am un coleg care e de două săptămâni la țară si m-a sunat să mă întrebe cât mai e de jucat din Prince of Persia: Warrior Within, spunându-mi că s-a dus cu laptop-ul la țară. lar eu, de câteva zile, tot stau 12 ore pe zi jucând TES: Morrowind. Stiu că-i cam târziu pentru Morrowind, mai ales că trebuie să apară TES: Oblivion si Gothic 3 (abia astept), dar eu tot l-am lăsat la urmă fiindcă am auzit că e foarte lung jocul. După Morrowind, trec la Project Nomads și după asta mai pot să înșir o pagină cu jocuri. Dar și o săptămână de relaxare într-o regiune de munte ar prinde bine.

As merge într-un loc relaxant cum ar fi Covasna. Si acum trebuie să termin Morrowind, așa că vă urez o vacanță plăcută. Sunt multe jocuri de jucat și prea puțin timp alocat! Pe curând LEVEL."

#### Crysstina

"A venit vara!!! Soare, distracție... sau, mai nou, stat în casă și găsit o ocupație productivă. Asta pentru unii. Vacanța a fost așteptată de mulți, presupun că și de părinți, care s-au săturat să aibă ca decor o "statuie" pe canapea privind la televizor sau stând



Este și asta o variantă



La ei Crăciunul vine mai devreme

în fața calculatorului, care mai mormăie din când în când niste propoziții lipsite de sens: "f\*\*k... mort?!... son of a... lasă că vezi tu... mother fu\*\*er!". După aceea vine și explicația: "Nu, mama, așa e sunetul de la joc". După un timp bogat în așteptări, vine si momentul în care îmi fac planuri de vacanță, îmi aranjez frumos hăinuțele în valiză, îmi iau la revedere de la cei dragi și mă îndrept repejor spre gara unde mă așteaptă nerăbdător trenul. Tot scopul acestei escapade este de a iesi din rutină și de a scăpa de calculatorul care îmi mănâncă, încet, dar sigur, timpul și neuronii. Cele câteva ore cât a durat călătoria au fost un adevărat chin, dar îmi spuneam tot timpul că merită efortul. Ajung la destinație. Sunt bucuroasă că am prins vreme frumoasă, însă această stare nu a durat prea mult pentru că, după ce mă instalasem pe plajă și începusem să mă bucur de mult așteptatele raze ale soarelui, începe ploaia. Și nu o ploicică de vară care ține un pic și gata. Nuuu... a ținut până a doua zi. Ce să fac oare? Hai să zic că noaptea am ce face (cluburi, flirturi etc.), dar ziua? În afară de recuperarea somnului de frumusețe, nu pot să stau numai în camera de hotel. Ce-ar fi să dau o raită prin NET CAFE-uri, că doar bronzul la lumina monitorului e destul de posibil, nu? Asta mai dovedește și o altă chestie: că m-am atașat de calculatoare, sunt dependentă, nu pot să stau prea mult fără ele (dar nici cu ele nu e prea bine :)). Și așa ajung eu să-mi consum neuronii (again) pe care îi mai am. Ce mai vacanță... Câtă

relaxare... ironie, nu alta. În ultimele zile, povestea se repetă: soare la început, apoi potopul reîncepe. Yupi!!! Bronzul meu e de un alb orbitor. Lasă, mă consolez eu, că și așa razele ultraviolete nu sunt bune pentru piele. După toate astea, cred că m-am hotărât: anul viitor mă duc la munte! Măcar acolo e plăcută ploaia și nu îți trebuie bani pentru cazare sau alte chestii. Un cort și un sac de dormit îți ajung, că o brichetă pentru foc de tabără e imposibil să nu ai și lemne, câte vezi cu ochii. Aaa, și de mâncare nu duci lipsă acolo, găsești tu ceva delicios prin pădure (în unele țări gândacii sau miriapodele sunt considerate chiar specialități). So, acestea fiind spuse, enjoy the rest of the summer!"

#### Doomgiver

"E vară. Școala s-a terminat. Pe ultima sută de metri am luptat mai vitejește ca în Rome; ce mai, am luptat ca un câine... și am reușit: mi-am salvat mediile la obiectele periculoase. Acum mă bucur de o vacanță bine meritată (zic eu...). Chiar din prima... aaa... a doua zi (că în prima sufeream de o mahmureală de toată frumusețea) am cucerit întreaga Galie, așa, ca să mă mai relaxez, am mai caftit câtiva nemți, am terminat KotOR 2 de câteva ori (știu sigur că mi-a scăpat ceva), chestii de-ăstea mărunte :P. Dar n-a durat mult și m-am cam plictisit. Galii de-ai naibii nu mai vor să iasă la joacă, Sith-ilor li s-au terminat bateriile de la săbii și nemții s-au retras în cea mai

apropiată berărie și au început să bea. Așa că le-am urmat exemplul și m-am dus si eu cu ai mei în tavernă să "inspectăm" continuturile unor sticle. Mai ales că au fost și zilele orașului; festivalul berii și altele.

Dar vacanțele au și dezavantaje. Sunt mai des acasă, ceea ce înseamnă mai multă muncă în folosul... nici nu știu al cui folos. Asa că mi-am plănuit să merg într-un oraș far, far away (eventual ca să-i fac capul calendar surorii mele >:D). Măcar plec cât mai departe de casă și de griji. Da, stiu: fără jocuri. Eh, asta e! Trebuie să mai faci și unele sacrificii. Dar o să rezist eu (deja îmi tremură mâinile, îmi clănțănesc dinții :P), doar nu-s dependent, am îndurat eu chestii de genul să rămâi fără calculator câteva săptămâni BUNE și încă să fii acasă și afară să fie o vreme ca într-un film horror. Așa că nu-mi fac probleme. Pentru mine, acolo unde nu există calc, există un remediu: ginul tonic (works every time, indiferent de situație). Până la urmă, o vacanță bine meritată ar fi păcat să o irosești stând pe net sau jucând jocuri deja terminate și răsterminate. Pentru astfel de vremuri este recomandată ieșirea cât mai des, nopti albe, betii si (inevitabil) mahmureli... de care poți scăpa foarte ușor: rămâi beat :).

Cam atât. E deja ora 7 si trebuie să ne adunăm la pub. Pace."

#### TIBI

"Aaaaaa! Vara, anotimpul meu preferat, te joci la greu pe căldurile alea caniculare când ușa se deschide încet cu un scârtâit enervant care te face să lovești tasta Esc și să te întorci frustrat, uitându-te să vezi cine te deranjează din San Andreas!! Te uiti si constați cu stupoare că prietena ta, care privește diabolic la tine cu două bilete pentru un hotel pe malul mării și cu o față din aia, exclamă: "Scumpule mai lasă Dumnezeului compu și hai, fă-ți bagajele că plecăm. Primul lucru care-mi vine în minte este cartea aia, Pagini Aurii, secțiunea Arme și Muniții, însă privirea prietenei este prea convingătoare, așa că hai la mare. Cu gândul la PC și la jocurile mele, mă îndrept spre Mamaia, unde am de stat departe de pc-ul meu care se plictisește acasă 12 zile. Nu mă deranjează, oricum meritam vacanța."

#### C killer

"Aaa... în sfârșit puțină relaxare... după un an de scoală si teste (bine că nu am rămas corigent). E timpul să iau avionul și să mă distrez puțin... Soare... plaja din Hawaii îmi mângâie tălpile pentru prima oară, iar eu mă delectez cu... o băutură exotică (nu stiu ce e, dar e bună). Am reușit cu greu să mă despart de prietenii mei virtuali (CJ, Freeman si altii), dar uneori cred că e mai bine fără ei... DOAR UNEORI :)! RA-REORI! Oricum, puțin bronz nu strică, așa că o să mai stau câteva zile la soare si o să mă bucur de viată... POOOF... oops sunt tot în Bucureștiul prăfuit. Asta nu înseamnă că nu pot să mă bucur de vacanța mea câștigată cinstit... mă înarmez cu LEVEL și cu CD-uri, mă uit la EDD boys pe Cartoon și aștept paharul cu... apă... Cam atât am de zis! Vă salut și ne vedem peste ceva timp."

#### Duşa Adrian

"La THE BIG GAME PARTY am lipsit, aşa că măcar în vacanță să ajung, nu? Păi vom vedea noi. Da, a venit vara și banii strânși de noi pe timpul iernii trag la mare. Bineînțeles, cei care nu au strâns nimic se aruncă și ei pe o sluibă de chelner sau cine știe ce, să apuce o vacanță. Păi am strâns și eu ceva pe timpul iernii, dar i-am folosit deja, adică mi-am făcut și eu ca tot gameru un upgrade de proc, mi-am luat un AMD ATHLON XP 3200+ BARTON. Cred că a fost singurul rămas pe piată si poate că te întrebi de ce nu mi-am luat si eu un INTEL sau tot un AMD. E simplu: mai aștept o scădere de prețuri de la INTEL (vezi că totul se rezumă la bani, așa și cu plecatul în vacanță: no piștari, no vacanță. Comprende amigo?) și, în plus, mi-am propus să mai îmi iau și un CHIT de 1 GB (2x512MB DDR) de la GEIL la 400 MHz (asta fiind cireașa de pe placa de bază). Fără un pic de RAM, la ce îți folosesc o placă video și un proc tare, nu? Dar o mică vacanță tot apuc (se putea fără?) la mătușa mea de peste hotare (GERMANIA) că, dacă nu, procul mai avea de așteptat. ĂĂĂ... da' mai era ceva legat de CÂT O SĂ REZISTĂM FĂRĂ JOACE? Păi ditamai hardughia nu pot să o iau cu mine si o mică pauză nu ar strica pentru amândoi! (Totuși, ce bine e pentru posesorii unui laptop mai ţapăn așa un

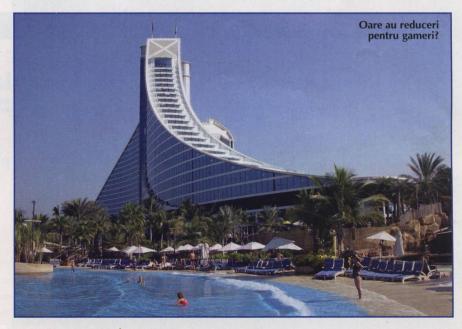
pic, că un GOTHIC n-ar strica pe plajă sau fiecare cu ce-i place, un FPS, până se fac ochiurile și șunca pe spate). De aceea, nu uitati lotiunea anti "copt" si umbrela, că altfel TFT-ul de 15" va fi ca o oglindă reflectoare care îti va pârli retina și bye bye vedere și zile de stat cu ochii în fata CRT-ului de pe birou. Păi cam atât a fost... ăă... ia stai puțin. O scurtă întrebare de sfârșit: Voi, redactorii, unde v-ați gândit să vă petreceți vara?"

#### Leego

"Salut, LEVEL! Vara asta cred că o să o petrec în Grecia (ofticați-vă ăia care nu mergeți...). De acolo cred că o să vă trimit o ilustrată și o sticlă de băutură. Apoi voi merge ca tot românul la marea noastră cea de toate zilele, unde preturile depăsesc mult calitatea, dar fetele de pe plajă compensează... În fine, apoi voi merge la munte, la Cheia (ce aproape e de Brașov...), unde îmi voi petrece ce a mai rămas din "vacanța" asta care, începând de acum, pare prea scurtă. Nu știu pe cât începe școala exact, dar sunt sigur că e prea curând. Ce naiba fac? Vorbesc de școală în vacanță? Am o problemă. Anyway, în timp ce voi fi la o terasă la greci sau la noi la mare, voi găsi loc printre gânduri și pentru voi, LEVEL și o să vă dedic un Bloody Mary și o shaworma! Să trăiti bine!"

#### **HUMAN OSTX7**

"În sfârsit apuc si eu să vă scriu. Până acum, doar lenea de a-mi însira ideile în Word m-a împiedicat să răspund la temele trecute. Sper totuși că nu l-am trimis prea târziu și că apucă numărul de pe august. După cum ai spus, e timpul să-mi primesc răsplata pentru puterea de a rezista încă un an în sistemul nostru de învătământ. Problema este că fondul de premiere este limitat, așa că va trebui să mă prezint în fața alor mei cu un plan de achiziții scurt și la obiect. Cum ce obiect? PC-ul normal, că săracu' nu mai poate fără o interventie rapidă. Cum vede un joc, se sperie, îi creste temperatura si lesină în mod repetat, în timp ce eu văd albastru sau negru în fata ochilor. Asta în cazul fericit în care poate să-l digere. Totuși, nu cred că o menținere artificială în viață este convenabilă. Sau posibilă. Un înlocuitor ar fi o solutie mult mai bună. Mai ales că o să apară AOE și TES: Oblivion și nu aș vrea să fiu privat de ele prea mult timp, chiar deloc. Totuși, în speranța că mailul a ajuns la timp și a prins și loc de publicat și va fi citit de anumite persoane, care am observat că mai răsfoiesc revista din când în când, m-as duce câteva zile și pe la mare. E vară și nu ar strica să-mi reîncarc bateriile pentru încă un an de chin. Știu că sunt cam mulți de "dacă", însă așa văd eu vacanța ideală. Și apoi, dacă nu ajung la mare, cum aș putea să vă trimit câteva "instantanee de pe plajă"? Această dorință, cu mersul la mare, este secundară, principalul scop este tot un sistem nou care să facă față unor jocuri noi și chiar unor restanțe gamerești pe care le am. Eh, pentru primul mail cred că am scris destul. Ne auzim la una din temele viitoare, când o să vă scriu de pe noul PC:). Vă salut."



## SKINMEDIA

08/05

**LEVEL 08/05** 

## Câştigă un player MP3 iRiver iFP-799



Ce capacitate de stocare are player-ul MP3 iRiver H10?

a. 1 GBb. 3 GBc. 5 GB

Nume, prenume			13370	
Str.	Nr.	BI.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod	Jude	et	Light riutes
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din rubrica Hardware din acest număr al revistei.

ecupați talonul și trimiteți-i pe adresa Vogel Burda Communications S OP 2 CP 4 500530 Braxov, până la Lemfembrie 2005

Vogel Burda Communications SRL Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov Tel: 0268/415158, 0723-570511 0744-754983, Fax: 0268/418728 ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan\_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-sef:

Mihai Sfrijan (Mitza) (mitza@level.ro)

#### Redactori:

Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro) Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro) (rzarectha@level.ro) Sebastian Bularca (locke@level.ro) Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro) Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

#### Grafică și DTP:

Adrian Ármășelu (adrian\_armaselu@level.ro)

#### Secretar de redacție

Oana Albu (oana\_albu@vogelburda.ro)

#### **Marketing:**

(leonte\_marginean@vogelburda.ro) (diana\_calin@vogelburda.ro)

#### **Publicitate:**

Zsolt Bodola (zsolt\_bodola@vogelburda.ro) Cristian Pop (cristian\_pop@vogelburda.ro)

Mihai Bădescu (mihai\_badescu@chip.ro)

#### Contabilitate:

Maria Parge (contabilitate@vogelburda.ro)

#### Distributie:

Joana Bădescu (ioana\_badescu@vogelburda.ro) (iancu\_soiu@vogelburda.ro) Alex Draghini (alex\_draghini@vogelburda.ro)

#### Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov Pentru distribuție contactați-ne și fax: 0268-418728

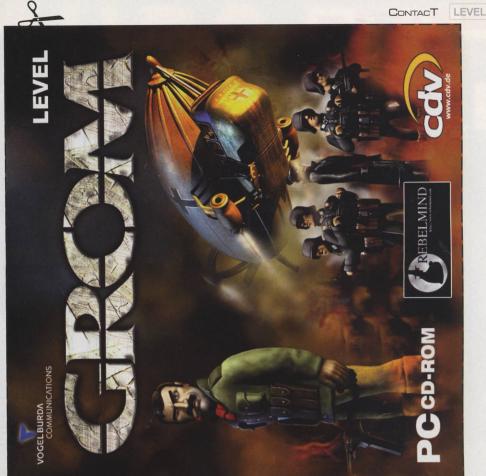
#### Montaj și tipar:

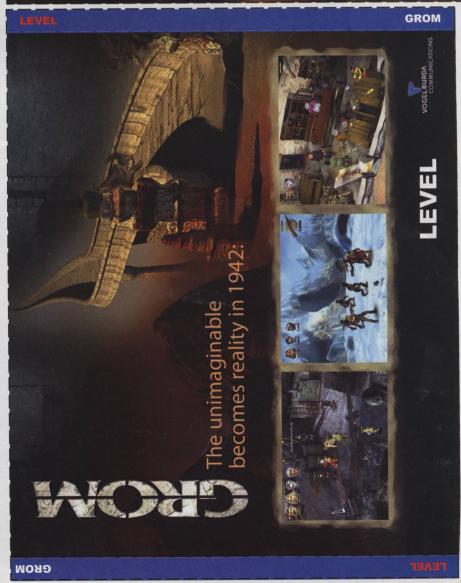
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004

LG	C2
Tornado Sistems	7, 9, 11
X-data	10
Romtelecom	12, 13, 40, 41, 69
<b>Best Distribution</b>	25
<b>Fanatic Gamer</b>	31
Domo	45
Orange Romania	50,51
Sanoma Hearts Ro	mania 53
<b>K Tech Electronics</b>	61
RDS	73
Autoshow	75
Flamingo Compute	rs C4



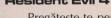


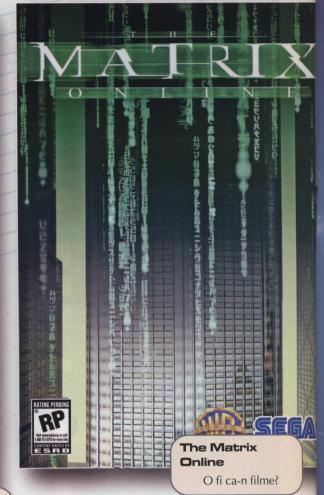




#### Resident Evil 4

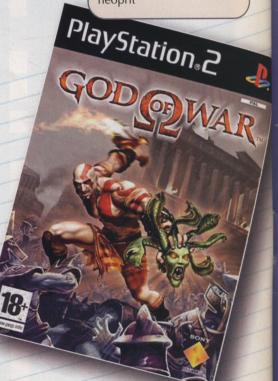
Pregătește-te pentru cea mai terifiantă aventură a anului pesitent evil





#### God of War

Un zeu al războiului de neoprit







O CAPCOM PAL WINTERED

EAMECUBE

# CONCURS EHEL

În această vară premiem cele mai reuşite portrete.

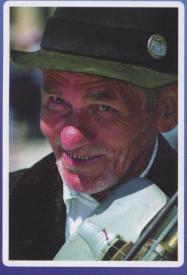


Cei dragi sau pur şi simplu oamenii de pe stradă pot fi subiectele fotografiilor dumneavoastră. Cele mai frumoase fotografii vor fi publicate pe site-ul www.chip.ro, iar primele două clasate vor fi recompensate de partenerul nostru Sony cu premii de valoare.

Mult succes tuturor!



DCR-DVD92E





Fotografiile (maxim 5) trebuie trimise până la 31 august 2005 la adresa de e-mail concurs@vogelburda.ro.

Câştigătorii vor fi anunțați în edițiile CHIP şi LEVEL din octombrie 2005.

SONY

Fiecare fotografie trebuie însoțită de o declarație pe propria răspundere care certifică drepturile de autor. De asemenea, fiecare fotografie trebuie să conțină numele, adresa, telefonul și e-mailul autorului. Participanții sunt de acord ca fotografiile trimise să intre în proprietatea Vogel Burda Communications.

Get into the GAME!

High-Definition GAMING!



MSI RX850XT PE-VT2D256E

MSI RX800XL-VT2D512E

MSI RX700PRO-TD256E



ATi Radeon X850XT PE
PCI Express 16X; 256MB DDR3
Video-In / TV-Out / DVI / HDTV
Engine clock speed: 540
Memory clock speed: 1180
2499.9 lei / 68.2 lei/lună

ATI Radeon X800XL
PCI Everges 18Y: 512MR DDP3

ATi Radeon X800XL PCI Express 16X; 512MB DDR3 TV-Out/HDTV ready; Dual DVI-I/VIVO Engine clock speed: 400 Memory clock speed: 980 2249.9 lei / 61.3 lei/lună ATi Radeon X700PRO
PCI Express 16X; 256MB DDR3
TV-Out / DVI
Engine clock speed: 425
Memory clock speed: 860
899.9 lei / 24.5 lei/lună

DOBÂNDĂ ANUALĂ EFECTIVĂ -Credit în euro, cu DAE de 14,78%, pentru o perioadă de 48 de luni. Ratele și preturile includ TVA.

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC) eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line

